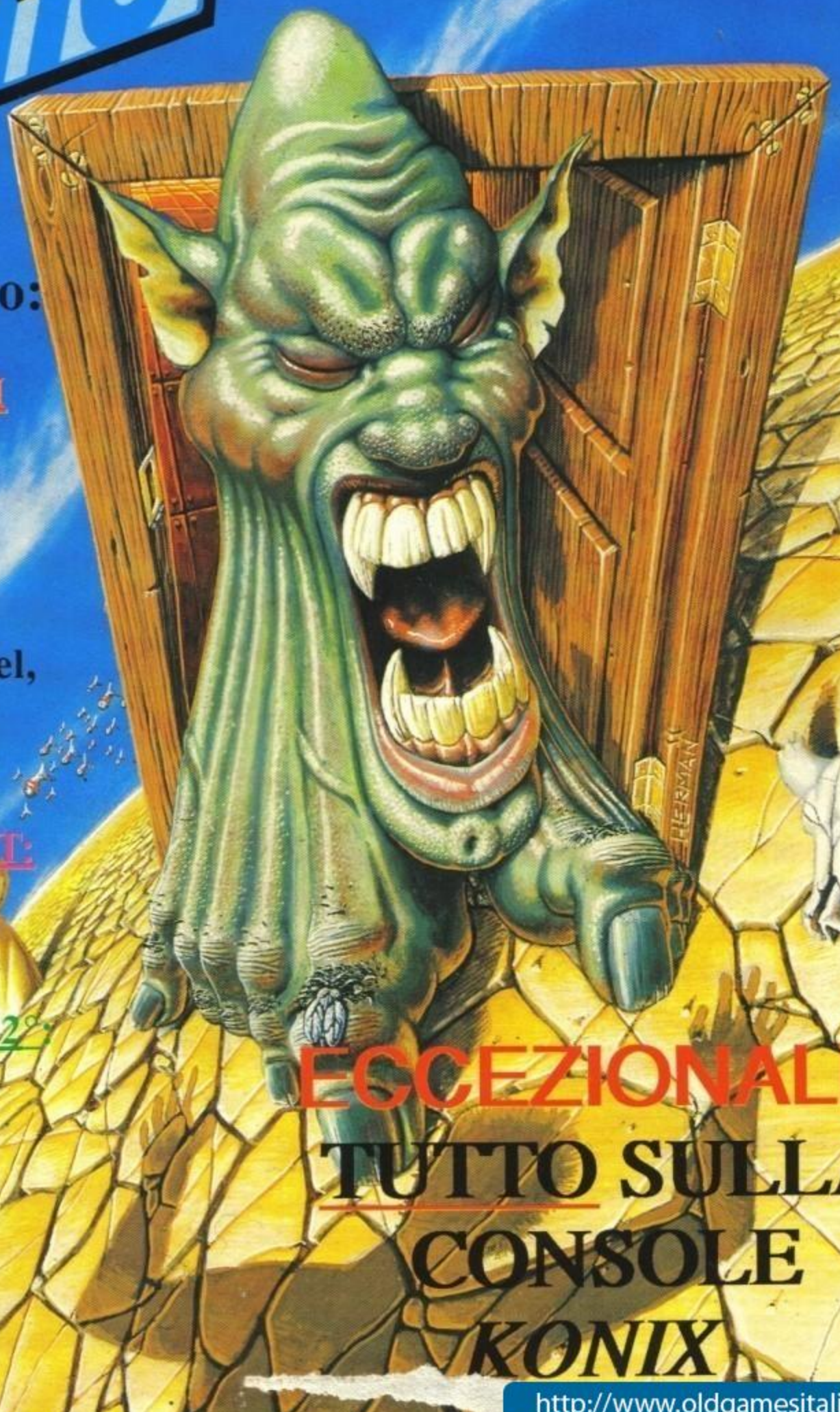
http://www.oldgamesitalia.net/

16-Bit GAMES machine

La rivista di VIDEOGAMES per:

Amiga, Atari ST, PC MS-DOS, MSX II, Console, Coin-op



In questo numero:

INTRODUZIONE AI VIRUS:
i sintomi, le cure

COIN-OP CONVERSION:
LED Storm, Last Duel, Gauntlet II, Nemesis III, Flying Shark

I SUCCESSI a 16-BIT:
Barbarian II
TV Sports: Football

SIMULATORI P.TE 2ª:
F-16 Combat Pilot
Flight Simulator III

TIPS & TRICKS:
Rocket ranger
Dragon's Lair
Coin-Op
Console

ECCEZIONALE!
TUTTO SULLA CONSOLE KONIX

Anno II Numero 7 - Marzo 1990 - L.5.000

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

"L'ULTIMA MISSIONE"

•la più avanzata simulazione spaziale che ha richiesto oltre 2 anni di programmazione .

•Un capolavoro di grafica. Musica di livello professionale.

•Oltre 8 milioni di pianeti da visitare. 340 metri quadri d'area di gioco

•In ogni gioco una cassetta audio più un disco con 20 colonne sonore.

•MANUALE IN ITALIANO
Presto disponibile per AMIGA e ST

•Sistema difensivo variabile, computer di bordo con suo linguaggio, sistema sofisticato di navigazione

FEDERATION OF FREE TRADERS

Distribuito in Italia da:
***LEADER** Distribuzione Via Mazzini, 15*
21020 Casciago (VA) Tel. 0332/21 22 55

GREMLIN

http://www.oldgamesitalia.net/

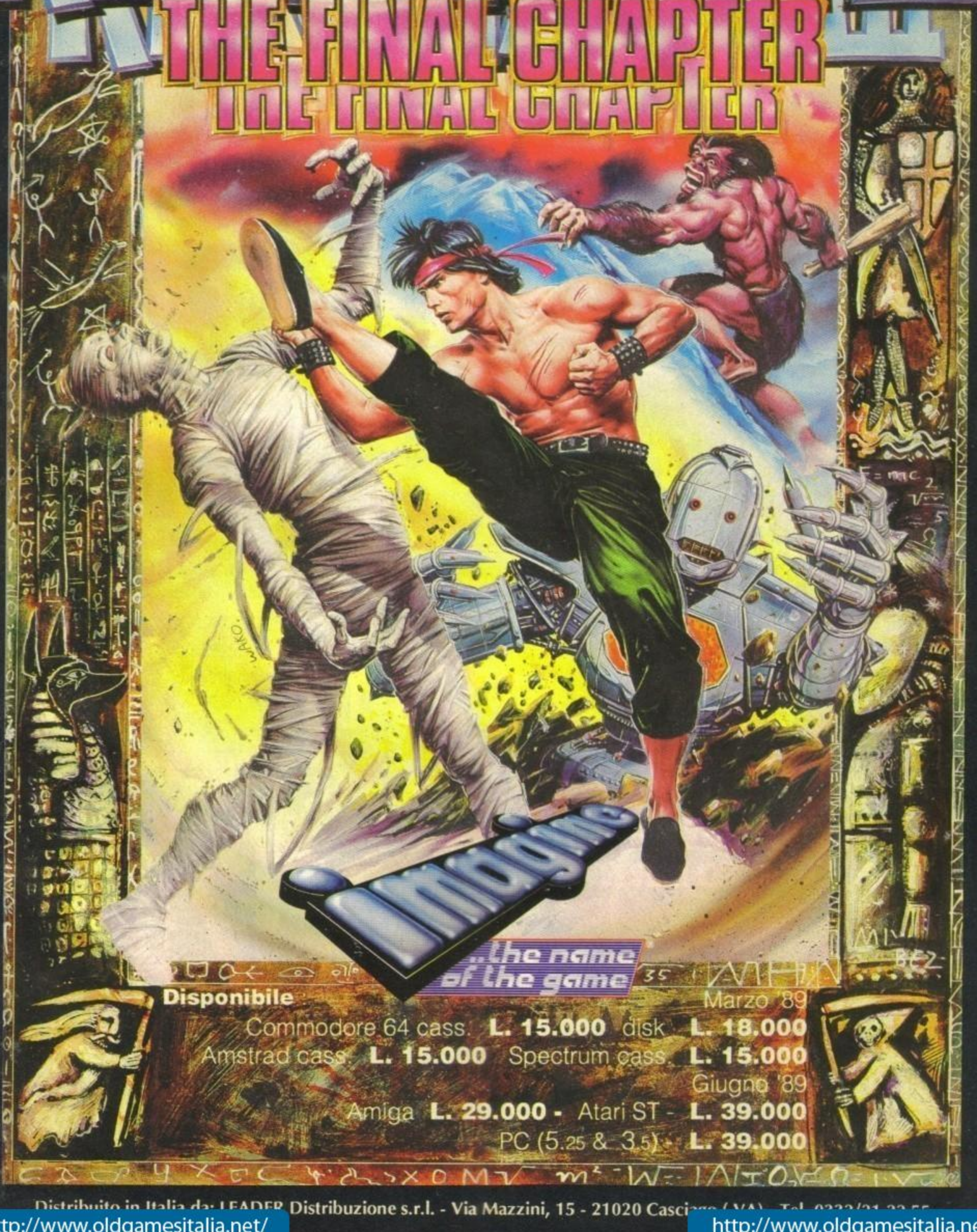
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

RENEGADE III

THE FINAL CHAPTER

THE FINAL CHAPTER



Disponibile

Marzo '89

Commodore 64 cass. **L. 15.000** disk **L. 18.000**

Amstrad cass. **L. 15.000** Spectrum cass. **L. 15.000**

Giugno '89

Amiga **L. 29.000** - Atari ST - **L. 39.000**

PC (5.25 & 3.5) - **L. 39.000**

Distribuito in Italia da: LEADER Distribuzione s.r.l. - Via Mazzini, 15 - 21020 Casciago (VA) - Tel. 0332/21.22.55

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Disponible su
CBM 64/128
cassetta e dischetto
SPECTRUM 48/128K
cassetta e dischetto
AMSTRAD
cassetta e dischetto

IL PEGGIOR FIGLIO DI SERPENTE CHE HAI MAI VISTO!

AMIGA
ATARI ST
IBM PC
dischetto

Immagini tratte da Atari ST

LA MACCHINA UMANA PER UCCIDERE ...

APRI UN SCIA DI DISTRUZIONE, MENTRE LOTTI PER IMPORRE LA TUA SUPREMAZIA SU UNA MOLTITUDINE DI AVVERSARI

Confrontati con Igor il Senzapaura e il suo cane rabbioso, nei sacri Templi di Mosca. Non farti confondere da Maria e Helga, le belle di notte, furbe e incallite dagli squallidi bassifondi di Amsterdam. Opponi la tua furbizia a quella di Miguel, il grande torero, e all'indomita toro Brutus, nello splendore dell'arena di Barcellona. Scazzotta con il titanico Hans e il suo compagno ubriaco fuori la birreria tedesca. E infine, affronta gli spietati terroristi del Medio Oriente tra le macerie di Beirut.

Duro e spietato ... tu sei una Macchina Umana per Uccidere!

HKM

U.S. GOLD

U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way,
Holford, Birmingham B6 7AX. England.

http://www.oldgamesitalia.net/

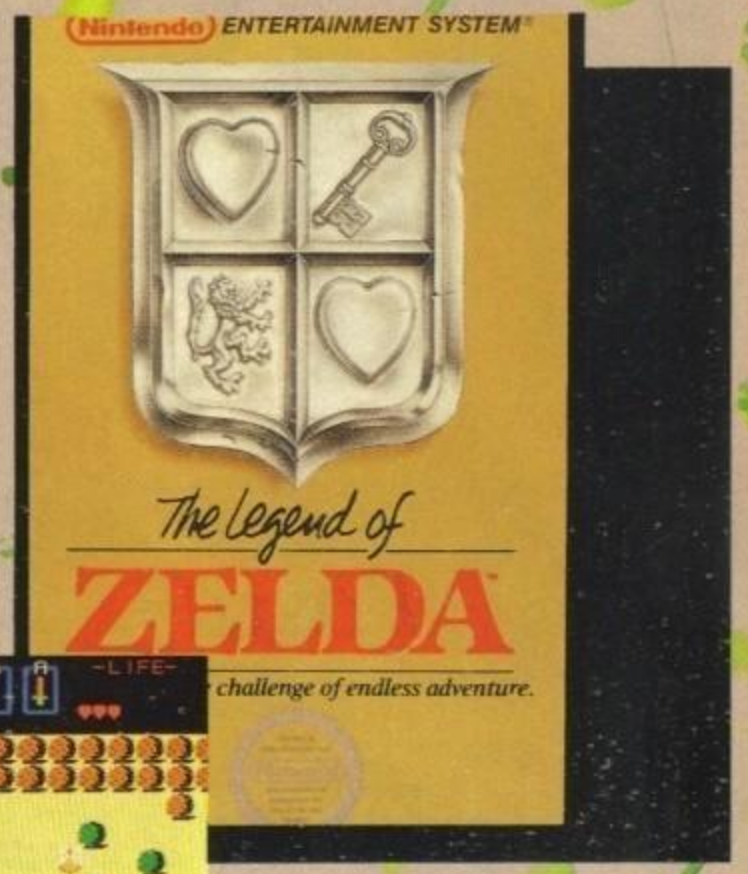
http://www.oldgamesitalia.net/

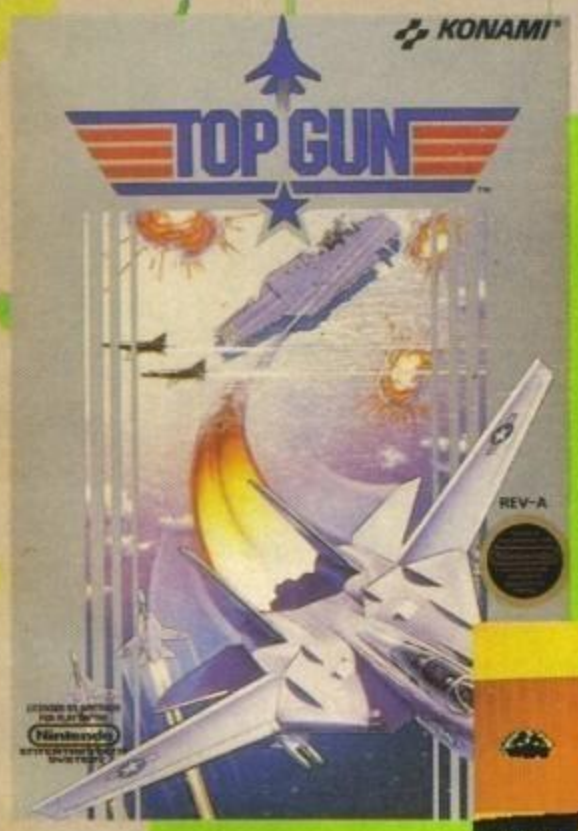
http://www.oldgamesitalia.net/

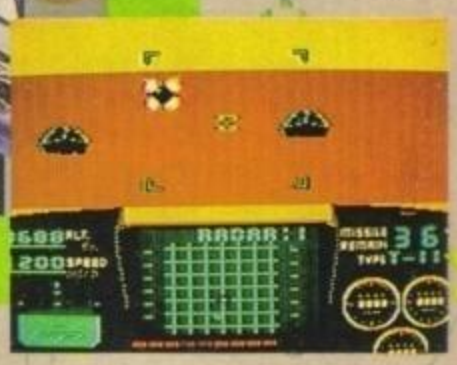
NINTENDO news

Anche questo mese abbiamo provato tre videogiochi Nintendo che ora vi presentiamo.

• LEGEND OF ZELDA. È il lungo viaggio dell'eroe Link contro la malvagità, con lo scopo di liberare la principessa Zelda dal terribile Ganon. È un gioco estremamente complesso con miriadi di cose da tenere in considerazione, oggetti da conquistare o da comprare, spade diverse con cui difendersi, e una serie notevolissima di diversi schemi di gioco. Ci sono 2 tipi di mondi, quello Superiore e quello Sotterraneo. Prima di potersi addentrare in quello sotterraneo bisogna sopravvivere ai 128 schemi diversi di quello Superiore, dopodichè si cercherà un passaggio segreto per passare all'altro, formato da 9 mondi. Attraverso tutto il faticoso viaggio Link dovrà trovare i frammenti di Triforza nascosti nei labirinti, che gli consentiranno di poter affrontare i 35 nemici che via via incontrerà.







• TOP GUN, già dal nome si intuisce che fa parte della serie azione. Si tratta di una missione aerea complicatissima e di grande importanza: salvare il mondo dalla III[a] Guerra Mondiale. A bordo dell'F-14 bisognerà sgominare un numero elevatissimo di nemici, su quattro diversi livelli di crescente difficoltà. Il primo è una simulazione di combattimento aereo, il secondo uno scontro navale, il terzo una battaglia terrestre e l'ultimo, il più difficile, è la battaglia finale nei cieli, dove bisognerà fare tesoro di tutte le astuzie del combattimento. Dopo aver vinto ognuna delle 4 battaglie bisognerà tornare alla portaerei e fare un atterraggio perfetto: solo così i danni subiti dall'F-14 saranno riparati, e ci sarà un bonus in premio.

• GRADIUS fa parte della serie avventura ed è la prima novità Nintendo del 1989. È un duello spaziale tra i difensori del pianeta ed i perfidi Guerrieri di Bacterion che minacciano un disastro biologico. Attraverso crescenti livelli di difficoltà il duello si svolge in campi e schemi diversi, in cui il difensore di Gradius deve fronteggiare tanti nemici (ben 17!) e compiere missioni impegnative. Gradius può essere giocato da uno o due giocatori.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IN QUESTO NUMERO

9 *Posta*

12 *PREVIEW*

19 *NEWS*

27 *RECENSIONI*

62 *GLI 'ALTRI GIOCHI'*

67 *COIN OP*

72 *Tips & Tricks*

79 *Workshop*

SPECIALI

12 **Anticipazioni a 16-bit**
In uno spazio tiranno il 'futuro prossimo' dei giochi

18 **Fermate le macchine!**
Troppa grazia, Sant'Antonio!

19 **TGM ■ NEWS**
POCHE... MA BUONE!

21 **La console Honik**
Il futuro dei videogames... è presente!

64 **VIRUS INTRO**
Tremate, tremate...

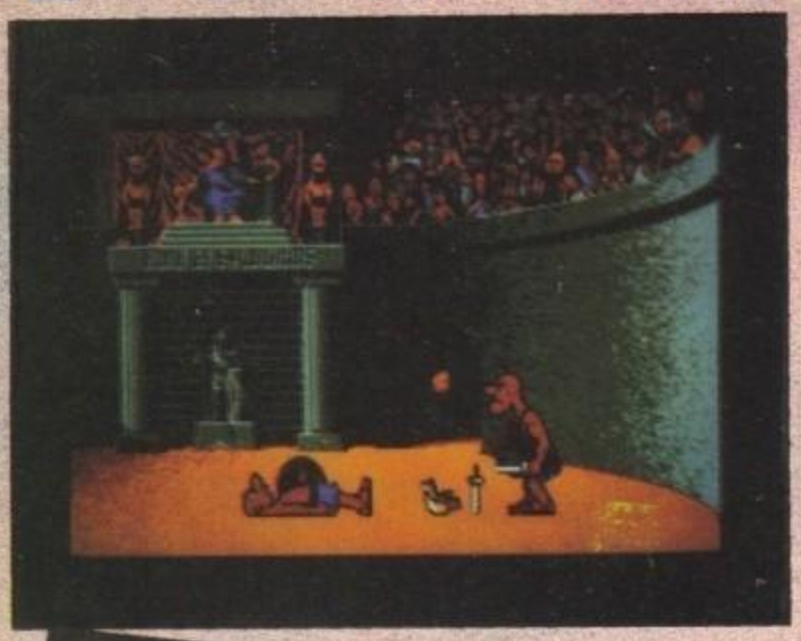
80 **PROGETTO 'X'**
La parola ai programmatori

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

EDITIALE



Il 'futuro prossimo'

The Games Machine, come ormai avrete capito tutti, è una rivista che guarda verso il futuro, ma il futuro del divertimento elettronico è così mutevole da lasciare — nel cuore dell'Homo Ludens — una strana angoscia: cosa ci aspetta dietro l'angolo?

Fino a qualche tempo fa (non stiamo a quantificare, per carità) l'avvento dei computer a sedici bit veniva considerato dai più come il fenomeno informatico definitivo, o quasi.

Qualche dubbio era sorto con l'apparizione di Archimedes, il primo Personal a 32-bit, fugato subito dallo scarso sostegno software che ha posto questa splendida macchina in secondo piano rispetto ai 'cuginetti' Amiga e Atari ST, almeno nel campo del gioco.

Ma lentamente una strana ombra si estendeva sull'orizzonte della crescita digitale, e la prima, rapida 'eclissi' si ebbe con la PC Engine, che nel primo numero di TGM si rivelò come la 'macchina per videogiochi' del più immediato futuro. Chi invece ha anche seguito la stampa specializzata saprà dell'avvento, nel campo dell'utilizzo serio, di macchine come il NeXT Computer System (Cube per gli amici), che sfoggia caratteristiche al cui confronto l'Archimedes sfigura letteralmente.

Ma il mercato dell'elettronica di consumo conosce le esigenze del pubblico, e sa che l'esigenza 'ludica' è sentita almeno quanto quella 'culturale', se non di più (ma chi ha poi detto che i due aspetti non si possano fondere?): ecco quindi nascere — parallelamente alla 'giocattolizzazione' (scusate il neologismo) degli MS-DOS compatibili — nuovi 'supergiocattoli': lo Sharp X68000, il Nintendo a 16-bit, il Sega Megadrive e, come potrete leggere nelle prossime pagine, il Konix Multi-System (e non è ancora finita).

Si tratta di console, quindi: che fine hanno fatto aspetti come la programmazione, l'hacking, la grafica creativa, la musica elettronica? Dovremmo aspettarci un super-Personal che bilanci le cose? Oppure il futuro del divertimento elettronico si chiama 'console' (come ben disse un lettore)? Meditate, gente, meditate...

Bonaventura Di Bello

Editore: Edizioni Hobby S.r.l. - Via della Spiga, 20 - 20101 Milano **Direttore Responsabile**: Roberto Ferri **Direttore Esecutivo**: Bonaventura Di Bello **Capo Redattore**: Stefano Monti **Digital Layout**: Adelaide Mansi **Redazione:** Fabio Rossi, Paolo Cardillo, Antonello Jannone, Massimo Torriani, Luca Cornacchia, Nessim Vaturi, Stefano Gallarini, Stefano Giorgi, Fabio Ferrara, William e Giorgio Baldaccini, Giuliano Gandini - **Redazione**: Edizioni Hobby - Casella Postale 853 - 20101 Milano - Tel. (02) 6468706 **Fotolito** European Color di Lavezzi - Milano **Stampatore**: Rotolito Lombarda S.p.A. - Cernusco sul Naviglio (MI) **Concessionario di pubblicità**: SPAZIO 3 - Piazzale Archinto, 9 - 20159 - Milano - tel. 02/6882708-66800246 **Distribuzione**: ME.PE. S.p.A. - Via Famagosta, 75 - 20124 Milano
Su licenza di *NEWSFIELD PUBLICATION*
Pubblicazione mensile - Registr. Tribunale di Milano N° 587 del 19/9/88 - Pubblicità inferiore al 70%
Abbonamento 11 Numeri £50.000, arretrati il doppio del prezzo di copertina: solo con versamento sul c/c postale N° 54562202, intestato a: Edizioni Hobby S.r.l. - V. della Spiga, 20 - 20121 Milano

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

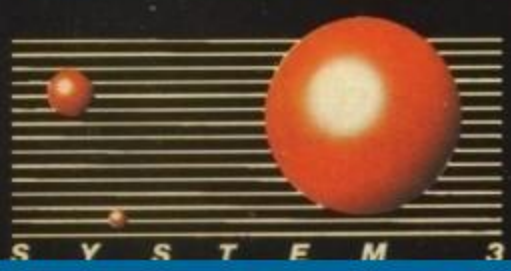
International Karate Plus ora disponibile per 16 bit!

Animazione fantastica, risposta istantanea e giocabilità totale. Ogni pugno, ogni colpo è accompagnato da effetti sonori assolutamente realistici.

Cura assoluta per i dettagli come il sole che tramonta, e per tutti gli effetti grafici. Inoltre aggiunta di caratteristiche specifiche regolabili con la tastiera per permetterti di giocare come vuoi tu.

Se sei pronto per l'ultima parola in fatto di arti marziali, IK + è quello che fa per te!

Disponibile per Amiga, Atari ST, C64,Spectrum.



Distribuito in Italia da:
LEADER Distribuzione s.r.l. - Via Mazzini, 15
21020 CASCIAGO (VA) - Tel. 0332/21 22 55

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM MAIL

PROLOGO

Resuscitati da chissà quale oscura presenza, i guerrafondai della diatriba secolare MIO vs TUO, come nel capolavoro di Stephen King "Le notti di Salem", stanno contagiando un numero preoccupante di lettori. Se nei mesi scorsi ci lamentavamo di vedere solo i soliti argomenti (pirateria, giudizi sballati, ecc), questo mese addirittura ne troviamo uno solo, appunto la diatriba fra i vari sistemi. E chiaro che, come una polemica che si rispetti, anche questa non morirà mai, ma le lettere che ci sono giunte sembrano aprire uno spiraglio verso una pace informatica da lungo tempo attesa. Speriamo che prima o poi il calumet della pace venga fumato da tutti. Rispetto al passato, sono molti i lettori che chiedono un break, e noi, fiduciosi non possiamo fare altro che aspettare. Mi raccomando: la Posta dipende da voi. Se scrivete cose intelligenti siamo ben lieti di pubblicarle. Facciamo sì che questa piccola grande rubrica, fulcro di TGM, diventi sempre più compulsiva.
Possiamo farlo...
Dobbiamo farlo...
(Fine del predicozzo)

THE LAST WORD

Roma, li 2/01/89
Egr. Redazione di TGM,
Innanzitutto mi complimento con voi per l'ottima rivista che pubblicate che tra l'altro seguo dai primi numeri.
Vi scrivo perché ho visto un'orrenda lettera del Prof. Luca Morisi pubblicata sul numero di dicembre '88. In questa lettera mette in evidenza che il sistema AT non può essere paragonato alla "grande" Amiga ed ha fatto una relazione direi utopistica dicendo che "AT : Amiga = Spectrum : C64".
Vorrei dire a questo "Professor sotutt'io" che di computer non ha mai capito niente e mai capirà niente in quanto vuol paragonare un sistema videogioco con un sistema professionale, e non parlo solo del software, ma anche a livello hardware.
Le utilità dell'Amiga sono disastrose: sono lente nell'esecuzione, hanno inutili abbellimenti di grafica che occupano solo inutilmente la memoria e se no trovano molto poche mentre sui sistemi AT i programmi sono veloci sia nella gestione sia nei calcoli, hanno una vastissima gamma di titoli sia in Desk Top Publishing, sia in Spreadsheet sia in WP e sia in tutti i campi di gestione a tutti i livelli.
Poi sempre in quel tentativo di elevare il sistema Amiga a livelli che non ci può arrivare nemmeno con la Janus si è menzionato il Trasformer 1.21. Purtroppo per molta gente che crede in questo programma devo dire che innanzitutto è lentissimo e che rallenta la velocità di esecuzione enormemente e poi basta infilare un file batch di troppo che il computer non capisce più niente per non parlare poi di gestione di grafica e di file.
Se poi questo Prof.Morisi vuol battere sul punto della grafica e del suono gli devo comunicare che è perfettamente inutile in quanto con la scheda super VGA i sistemi MS-DOS arrivano a una definizione di 1024 per 1024 pixel con una palette di 16 milioni di colori; riguardo al suono gli rammento che un sistema MS-DOS con un paio di modifiche può arrivare a 15 voci stereo (il metodo è ancora in sperimentazione e per il momento in alcune fiere ne è stato presentato solo una piccola anticipazione).
Tutto questo rendo sia un sistema PC sia un sistema AT ad un livello irraggiungibile per il sistema Amiga che è e rimarrà sempre un home computer per le versioni 500 e 1000 e un decente personal per la versione 2000 con la scheda Janus AT.
Sono pronto a qualsiasi sfida e le informazioni data in questa lettera sono autentiche e presentate allo SMAU '88 (che certi professori dovrebbero andare a vedere per farsi una cultura invece di parlare a vanvera). Poi di qualsiasi prova sono pronto in quanto sono possessore di 8 computer tra cui un sistema Amiga ed un PC-IBM XT.
Cordiali saluti
Orlandi Angelo

Questo lettore ha dato prova di coraggio, scendendo dall'olimpo degli AT per dare una lezione (si fa per dire) ai monellacci possessori dell'Amiga, in modo particolare al fantomatico Prof.Luca Morisi (A proposito, chi sei, veramente?).
L'Amiga è un computer eccellente, come l'Atari, come l'Acorn e compagnia bella, ma non mi pare il caso di sventagliare pregi, a volte inesistenti o esagerati fino all'inverosimile, a tutto il mondo.Chissà perché i possessori di computer, in modo particolare di casa Commodore sono così esaltati...

TRA I DUE LITIGANTI...

Reggio Emilia 25/1/89
Cari amici,
possessori di Amiga e Atari ST che occupate le pagine della posta di questa rivista scannandovi per la supremazia delle vostre macchine, perché non vi comprate tutti un Archimedes?
Otterreste tutti un benefico doppio effetto:
1) Avreste un computer molto migliore.
2) Libereresti le pagine della posta che potrebbero essere usate per scopi più utili.
Grazie.
Maurizio Ferrari & Luca Spattini

Proposta interessante, alquanto provocatoria.Una sola richiesta: non scatenate una guerra anche voi...

QUANDO E TROPPO, E TROPPO!

Spett.TGM,
Sono un ragazzo di 18 anni, frequento il primo anno di ingegneria e possiedo un AMIGA2000 da quasi un anno. Ad esser sincero, talvolta mi vergogno di essere un utente Commodore; non certamente per la qualità dei suo prodotti, anzi... ma perché molti utenti di C64 prima e Amiga ora, sono dei veri attaccabrighe.
Se permettete vorrei dare una bella lezione ad alcuni "colleghi" Amighisti (M.Sardu, Luca Morisi, Tex & comp...).
Da premettere che, per mia fortuna, ho avuto l'opportunità di usare e studiare diversi sistemi tra i quali un IBM comp. e un Atari 1040, oltre al mio Amiga; quindi quanto mi accingo a scrivere è pura realtà che ho

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

sperimentato io stesso e non cose... per sentito dire!!!
Inizierò con l'affermare che l'Amiga, come tutti i computer di questo mondo possiede dei pregi ma anche dei difetti.
E vero infatti che la grafica ed il suono dell'Amiga sono di gran lunga superiori a quelli dell'ST (mi riferisco alle versioni base e non a computer accessoriati con fantomatiche schede aggiuntive!) ma è anche vero che l'Amiga-Dos è una vera schifezza, il proverbiale verme nella mela, tanto che in più di un'occasione devo ricorrere all'ARP-LIBRARY (chi programma l'Amiga ad un certo livello sa cosa intendo...).
Voi, Amighisti sfegatati, avete mai provato a programmare un ST? Suppongo di no!
L'Atari-Dos non è neanche paragonabile all'Amiga-Dos; un esempio lampante ed alla portata di tutti è dato dalla gestione da e verso disco.Infatti, per costituzione hardware, la costituzione dei drive dell'Amiga dovrebbe essere supersonica, ma viene notevolmente rallentata dal dal software di gestione, nella fattispecie per l'Amiga-Dos.E come avere uno stallone... con le zampe zavorrate!!!
L'ST invece, anche se non supporta un hardware eccezionale, possiede un Dos molto snello e lineare e soprattutto senza bug; quindi le operazioni di i/o non vengono rallentate, ne deriva che la gestione del disco è più veloce sull'ST che non sull'Amiga.
Morale, un computer per quanto eccezionale non serve a nulla se non supporta un buon software atto a pilotarlo.
Per quanto riguarda la compatibilità IBM, devo far notare che il tanto decantato Trasformer ora giunto alla versione 1.26 (per quanto ne sappia io) è una vera chiavica (scusate la volgarità). Perché? Semplice, non solo è di una lentezza allucinante ma è compatibile con lo standard IBM solo al 30% e non per il 70% come afferma sir Morisi!
D'altronde, come ogni simulatore software, mi riferisco anche all'IBM simulator dell'Atari, il Trasformer lascia il tempo che trova (come si può pretendere che un 68000 emuli un 8088 al 70% non lo capisco).
L'unica alternativa valida, per Amiga, è la scheda Janus il cui prezzo si aggira attorno al milione di lire, ma a quel prezzo conviene acquistare un PC 1512 Amstrad (e chi ha orecchie per intendere intenda...)
Per quel che riguarda TGM, caro Sardu, non credo che la rivista parteggi per un computer invece che per un altro. (Parole sante, Gianpaolo, NDR). Forse sei ancora troppo giovane, ma vedi, una rivista come TGM ha un solo interesse: vendere più copie possibili.Ciò è possibile accontentando utenze diverse; infatti se TGM privilegiasse un computer in particolare, avrebbe da un lato un leggero aumento di utenza da parte dei possessori di quel determinato computer, dall'altro un repentino calo di utenza da parte dei possessori di altri sistemi, e cioè, in complessivo, un calo di tirature.[...]
In ultima analisi, vorrei invitare tutti i lettori di TGM a seppellire l'ascia di guerra, sapete non è tanto difficile coesistere con utenti di computer diversi; infatti con alcuni amici ho fondato il Peloritana Computer Club formato da 3 amighisti, 3 atariani e 3 ms-dossiani (si l'abbiamo fatto apposta, 3 per categoria).
Inizialmente l'atmosfera era non poco tesa specialmente tra amighisti e atariani (guarda caso...) Vi assicuro ho dovuto sudare non poco per calmare i loro bollenti spiriti, ma alla fine ci sono riuscito.Il risultato? Un club formato da 9 ragazzi anzi sette ragazzi e due ragazze con computer differenti ma con un'unica passione per l'elettronica e l'informatica, molto uniti e che si rispettano vicendevolmente. (sono commosso! Cos'è, fantascienza?!? NDR).
Vorrei che questa mia venisse pubblicata e servisse da esempio per certi...galletti (scusate l'immodestia)
Distinti Saluti
MR.GURU alias **CAVALLARO GIANPAOLO**
Messina
P.S.
Se qualcuno avesse qualcosa (?) da dirmi può scrivere a TGM — sarò lieto di instaurare una cordiale ed educata conversazione.
P.S.
Sembra che tra due elementi del nostro club, un amighista ed una MS-dossiana, stia sbocciando l'amore. Potere dell'elettronica.

Questa lettera merita l'immaginario premio LETTERA DEL MESE, in quanto il nostro simpatico lettore oltre a dimostrare una certa competenza nel campo informatico, dà una prova di maturità, per il tono educato e mai polemico della sua lettera.

I cosiddetti "galletti" risultano antipatici a tutti, a quanto pare. Noi appoggiamo l'informatica seria e condanniamo gli esaltati promotori di una diatriba obsoleta e antiquata. A buon intenditor...

POSTA INTELLIGENTE

Gentile e simpatica redazione di TGM,
sono Pietro de Martino, vi avevo già scritto riguardo la rubrica gli "altri" giochi. Ora vorrei addentrarmi nella zona più temuta di tutta la superficie terrestre: L'ARENA della posta! (dici bene, NDR)
Vi dico subito che ho gradito i simpatici "ANNNUALI" di The Alex , ma ho ben più ammirato, anzi sono stato folgorato dalla genialità della successiva lettera di ACQUAMAN.
Incredibile! Un nuovo tipo di polemica!! La missiva in questione infatti trasuda cotanta beceraggine da riuscire ad "Auto - ridicolizzarsi" senza l'intervento di alcuna replica da parte di altri lettori!! Bravo ACQUAMAN!!
Ma, gente mia, facciamola finita, volete rendervi conto che quello che più conta nel settore dei videogiochi è la qualità del software più che quella dell'hardware!
L'Amiga ha 4096 colori?Benissimo, ma quanti di voi usano PHOTON PAINT seriamente? Con l'apposito hardware si possono raggiungere soluzioni di 1024per1024 pixel con un'infinità di colori?Fantastico! Ma solo un grafico professionista che possa sostenere la non indifferente spesa di tale manna grafica e che sia PROFESSIONALMENTE interessato ad ottenerla!
Il computer è una macchina che può far fronte a diverse e specifiche esigenze pratiche sia attraverso l'aggiunta di periferiche (costosette) sia con l'apposito software.
In campo professionale la velocità, la potenza e l'espandibilità della macchina sono fondamentali.
Ma visto che TGM si occupa del settore ludico, penso che qualsiasi computer possa essere ottimo di per sé, l'importante diventa la qualità e la disponibilità dei giochi.
Sulle pagine di TGM la polemica ha senso se si parla di software!
Della pirateria, per esempio, che davvero finirà per danneggiare noi utenti finali ed i motivi dovrebbero essere noti a tutti. Dei 45366 cloni dello stesso gioco che vengono riproposti in tutte le salse, ma che in definitiva sono sempre identici (vedi i vari R-TYPE, OVERLANDER, etc, etc)
Dell'idiozia di molti TIE-IN, della vera o presunta "VIOLENZA" di certi giochi. Questi sono argomenti interessanti su cui discutere, non scannarsi l'un con l'altro su argomenti stantii che annoiano pure le capre tibetane.
Non vi basta essere contenti dei vostri acquisti?Volete essere "gratificati"ad ogni costo dell'invidia altrui?
TEMPO PERSO! Chi acquista un computer oggi spende circa un milioncino, credete che venga a dirvi "come sono stato stolto"?! ?!
"E meglio un VIC20 nelle mani di un bravo programmatore, che un AMIGA in quelle di un giocatore" (bella frase, NDR) Usate i vostri computer, non state a mitizzarli!
Chiudendo vorrei dire due cose

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

all'informatissimo ACQUAMAN:
Il monitor monocromatico per Amiga esiste, è commercializzato dalla stessa COMMODORE con la sigla A2024, costa 1093000+IVA (listino) e come cita il catalogo COMMODORE"permette l'HR senza sfarfallio"! Secondo, sappi che i monitor monocromatici sono indispensabili per molte applicazioni , non giocose (es, WP) alla faccia dei 394222319 colori.
Ora saluto tutti augurando Buon Natale (ma sarà ormai trascorso) e Felice Anno Nuovo (meglio tardi che mai, NDR)
CIAO
Pietro
MS-DOS (3. 3)
P. S. Esempi di posta intelligente:
1) Schifoso, il mio AMIGA 500 è più leggero del tuo ATARI 1040!
2) Esiste un compilatore C su cassetta per il VIC 20?
3) Il MOUSE del mio computer non vuole il formaggio, sapreste indicarmi un buon veterinario?
4) Ho comperato 250 giochi pirata per 10000 lire, ho risparmiato così potrò prendermi un gioco originale!

Niente da aggiungere, non vi pare?

IL RITORNO DEL MITICO BRONCOs

Tempo fa scrissi una lettera in cui mettevo a confronto i pregi e i difetti delle macchine Atari e Commodore, ben consapevole che avrei sollevato un po' (ma poco) di putiferio.
Invece nel numero di Dicembre di TGM ho potuto assistere al mio "massacro". A gran parte delle feroci (ma è solo un eufemismo) repliche ha già risposto TGM, ma un paio di precisazioni vorrei farle: (in bocca al lupo, NDR)
-Se l'Amiga supporterà i 4096 colori senza limitazioni (quando vedrò crederò) non dipenderà certo dal Sistema Operativo bensì dal nuovo set di chip custom progettati dalla Commodore.
Per quel che riguarda il monitor 2024 (che supporta la grafica 1008 per 1024 a 4 colori) ha moltissimi problemi inerenti alla velocità.
-Le limitazioni in HAM sono (al contrario de quanto dice Mauro) molto pesanti dei 4096 colori solo 16 posizionabili liberamente, mentre i restanti sono dipendenti dal pixel di sinistra per due dei tre colori fondamentali (rosso, verde, blu)
Questo modo viene utilizzato in molte schermate grafiche (con ottimi risultati!!) , ma difficilmente in esse vi saranno animazioni complesse (quali i giochi)
-Anche con un opportuno software di gestione a meno che non si abbiano due drive diviene la convivenza dell'Amiga-Dos e dell'MS-DOS.
-Il fatto che l'Amiga abbia molte utility di public domain (molto gradite nel campo amatoriale) non significa certo che sia professionale, e in ogni caso l'ST non è; certo da meno. Aggiungo che mentre per la macchina Atari si sono mosse sia la MICROSOFT (con WRITE) che la BORLAND (con il Turbo Pascal e il Turbo C) La macchina Commodore ha solo l'appoggio di qualche software house di medie dimensioni (beh, non esagerare, NDR) e spesso sono oltreoceano. Inoltre un utente non specialistico (tipico in ambiente professionale) non può che scoraggiarsi di fronte al numero di accessori che deve acquistare per aver un buon computer (anche se così si raggiungono ottimi risultati)
.
L'AMiga ha un buon hardware, purtroppo gli mancano quei pochi pacchetti seri che le permetterebbero di sfondare anche nel campo professionale.
-Infine se qualcuno non crede ai bug, si vada ad informare da chi ha la tastiera italiana e forse capirà perché la macchina non ha una buona fama (ed è solo un esempio...)
Onde ribadire la mia neutralità mostro anche un vantaggio dell'Amiga sull'ST: il multitasking.
Complimenti a tutta la redazione di TGM, che ha creato un'ottima rivista. Però molti possessori di PC gradirebbero alcune informazioni in più sui programmi provati, quali le schede supportate ed il formato dei dischetti.
BRONCOs-Roma

Molto probabilmente, questa lettera, come la precedente, scatenerà un'indignazione totale da parte degli amighisti, che cominceranno a dubitare fortemente della tua neutralità...
Speriamo, invece, che ci siano sì le risposte, ma in modo altrettanto garbato e senza insulti, grazie. Perché litigare ancora?In fondo siamo tutti una grande famiglia. . (Ok, Ok lo ammetto, è patetico, lo so...)

MA NON E FINITA...

Caro TGM,
ti scrive per difendere un po' la console Nintendo (OMMADONNA, direbbe a questo punto il redattore, NDR) , che è stata maltrattata in ogni modo dalla lettera di Albanesi Andrea, comparsa sul numero 2 della vostra stupenda rivista.
Mi vorrei rivolgere personalmente ad Andrea.
Caro Andrea, ti dico subito che la Console SEGA l'ho provata e mi è piaciuta moltissimo, OUT RUN (WOW!) sul SEGA è favoloso e ora attendo che qualche mio amico mi faccia provare il meraviglioso AFTERBURNER. Come penso avrai capito, sono un "Nintendiano". Quando decisi di acquistare una console (fu più o meno alla fine del maggio scorso) , optai per il Nintendo perché i suoi giochi rispecchiavano maggiormente i miei desideri di videogiocatore.
Non accusatemi quindi di dare favoritismi al Nintendo. (Ma tu sei proprio sicuro di averlo visto?! ?!) Guarda che comunque tra le console non esiste solo il SEGA, ma anche il Nintendo, il PC Engine e ora sta per essere lanciato anche il nuovo Konix.
Il Nintendo non solo è degno della maiuscola (ci mancherebbe altro), ma è sicuramente un'ottima macchina , al pari del SEGA.
Non non abbiamo SPACE HARRIER, AFTERBURNER, OUT RUN, (Per fare degli esempi) , ma voi non avete MARIO BROS, SUPER MARIO BROS, R. C. PRO AM e LEGEND OF ZELDA. Infine quello che tu chiami "pezzo di plastica"è in realtà il primo robot adattabile ad una console e/o computer, incorpora un microcomputer ed ha giochi fantastici. ricordati che i Nintendiani non hanno bisogno di ammirare da voi grafica, sonoro o giocabilità (ma li hai visti, scusa LEGEND OF ZELDA, R. C. PRO AM o MIKE TYSON PUNCHOUT?! ?! (aridaye! NDR)) Concludo dandoti un consiglio: vai in un qualsiasi negozio di giocattoli e chiedi di provare qualche gioco per Nintendo, vedrai che la voglia di far polemiche ti passerà. La prossima volta che scriverai a TGM conta fino a 10 e poi pensa bene a quello che sta per dire (questo vale anche per te! NDR): eviterai così di dire altre cavolate sul Nintendo!!!!!!!
[...]
Cordialmente
Medeot Manuel, il Nintendiano

Leggere questa lettera mi ha fatto venire il latte alle ginocchia e il tè ai gomiti. Come se la mega-polemica fra St e Amy non bastasse ecco spuntare il Nintendiano che scodella una bella polemica contro i rivali del SEGA. Questa polemica è addirittura demenziale. Se HELLBOUND di Clive Barker supera tutti i limiti immaginabili dell'orrore, questa lettera oltrepassa di gran lunga quelli della decenza.
Siamo arrivati al punto di dire: IO CI HO SUPER MARIO BROS E TU NO, PAPPAPPERO!! Terrificante.
Vi prego di una cosa, possessori di console: fatevi sentire, ma in un modo più... umano!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM PREVIEW

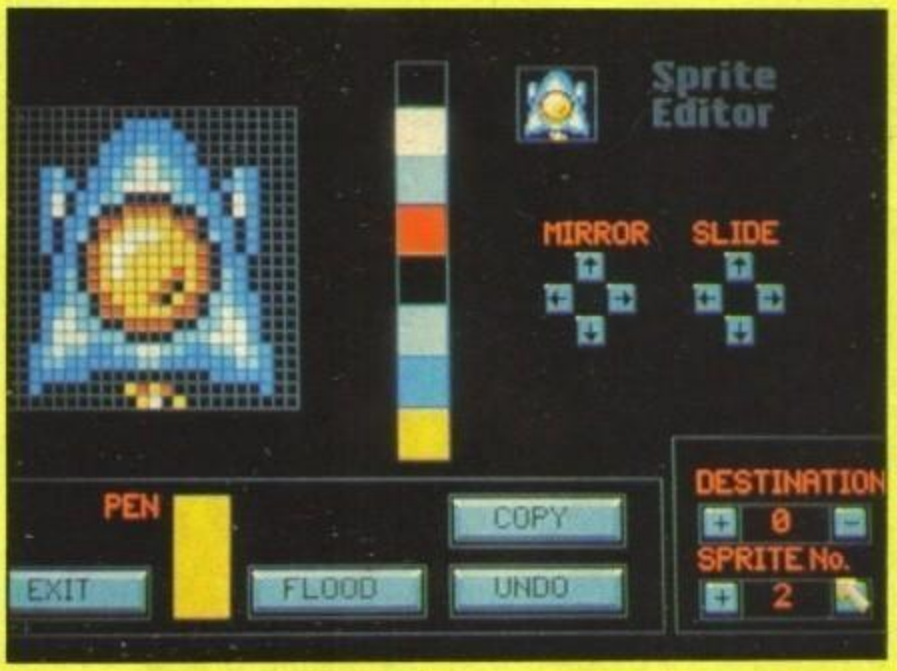
Novità dalla Palace

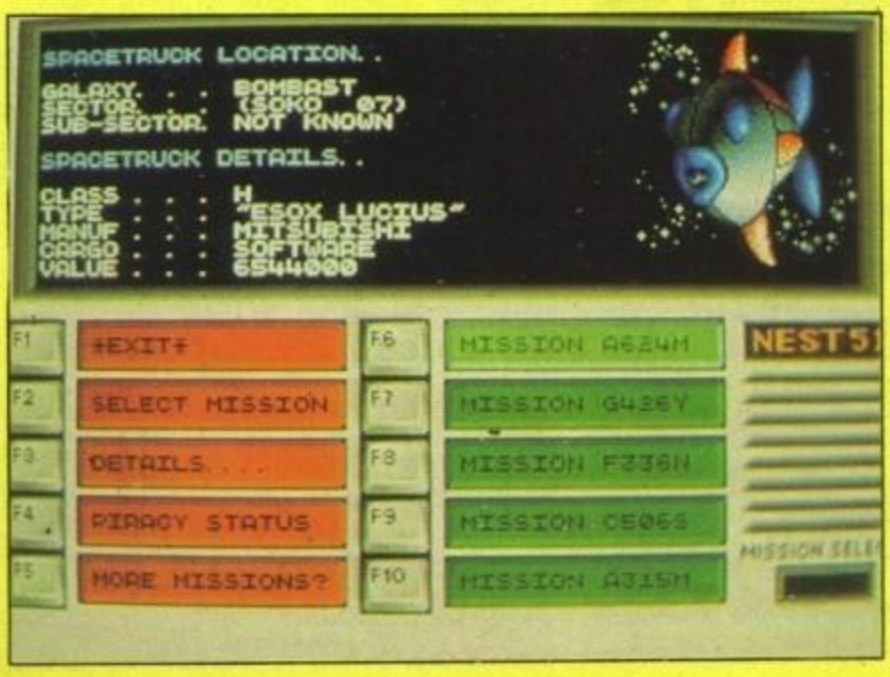
I fuorilegge sembrano essere di moda per il 1989, dal momento che la Palace Software e la sua consociata Outlaw (fuorilegge) stanno per produrre una impressionante serie di giochi e di utility a 16 bit, prima fra le quali il S.E.U.C.K. . Gli altri titoli di questa succosa lista comprendono Cosmic Pirate, una avventura amorale fra pirati dello spazio.

Predando camion spaziali pieni di beni preziosi e comprando navicelle sempre migliori con i profitti, avreste presto la possibilità di diventare i Lex Luthor della Via Lattea.

Vi attendono dozzine di diverse missioni in questo titolo umoristico prodotto dalla Zippo Games, che ha contribuito al successo di molte console in passato. La data di pubblicazione doveva essere addirittura Febbraio, per cui aspettatevelo da un momento all'altro.

Sempre dalla Outlaw, che è l'etichetta riservata ai programmatori freelance, arriva Astounding Astral Adventures — che è solo un titolo di lavorazione — per l'Amiga. Programmato dalla Thornton Software, il team che si è occupato degli effetti in computer graphics del film horror High Spirits, il gioco vi mette nei panni di un antipatico mercenario su di un pianeta infestato da formiche.





C'è un messaggio morale celato nell'azione blastante, il saccheggio e le camere di interrogazione-formichesca: potreste essere il primo mercenario a portare la pace su di un pianeta in guerra.

Direttamente dalla Palace arriva invece l'avventura dinamica Superthief, di Dan Malone (Sacred Armour of Antiriad).

SEUCK le ultime notizie

Immaginatevi di possedere tutti gli shoot'em up che desiderate... ed al costo di un unico programma. E' possibile con lo Shoot'em Up Construction Kit della Outlaw, che dovrebbe uscire tra poco sia per ST che per Amiga dopo avere avuto un successo enorme sul 64.

SEUCK, come è generalmente abbreviato, è un sistema di creazione facilitata dedicata a grafica, sonoro e struttura sul modello dei classici shoot'em up a scrolling verticale. Potete creare sino a 100 sprite per ogni gioco, ognuno con le sue caratteristiche di resistenza e potenza di fuoco.

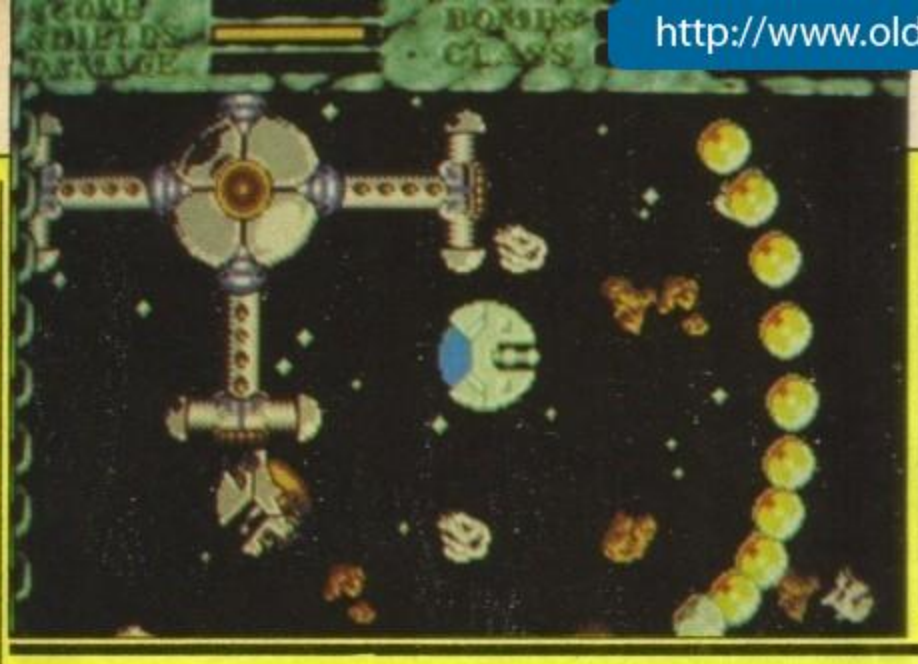
Sono ridefinibili anche i fondali, le armi e tutto il resto, a livello di singolo pixel — così ogni nuovo gioco è veramente diverso dal precedente.

Nel programma è incorporata una libreria di suoni campionati, e se avete un campionatore, potete usare anche file IFF. Il programma importa immagini IFF anche per le schermate dei titoli.

Seuck dovrebbe essere presto (Marzo o Aprile) disponibile per Amiga (se vi è capitata fra le mani una certa versione 'non definitiva' attenti perché... beh, se vi interessa leggetevi l'articolo sui virus), mentre per la versione ST dovrete aspettare ancora qualche mese (dovrebbe essere pronta in estate).

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Questo prodotto a scrolling orizzontale, con fondali complessi, mette il giocatore nei panni di un puro esempio di autosufficienza, che si guadagna il pane rubando.
Malone ha lavorato per più di un anno alle versioni ST ed Amiga, e la Palace pensa di pubblicare questo capolavoro entro breve.
Altri giochi sul menu principale della Palace comprendono Monster Museum, un'avventura dinamica con grafica di Gary Carr (Barbarian) e codice principale di Andy Wilson (Dan Dare).
Per gli amanti del futuro cyberpunk, c'è Complex — un corso di addestramento alla polizia nel futuro, con grafica basata sullo stile dei fumetti di 2000AD.

Electronic Arts

Un simulatore ... divino!!!

La Electronic Arts vi dà la possibilità di mettervi nei panni di Dio nel suo ultimo gioco a 16 bit, la cui pubblicazione è prevista per questa estate — Populous (Ma non era il maialino di Salvi che si chiamava Popoloso?!?). La creazione continua poi con un sacco di altri titoli, dal "film horror" Project Firestart ad un'intera camionata di simulazioni.
Populous è un nuovo approccio al vecchio tema della colonizzazione: due nazioni, ognuna con una sua religione, combattono per popolare nuovi territori, evolversi, civilizzarsi ed infine eliminare l'avversario.
Nel ruolo di uno degli dei coinvolti nella cosa — l'altro può essere il computer, un altro giocatore o persino un'altra macchina — costruite città, create soldati ed usate qualche trucchetto come terremoti ed inondazioni per disastrare il nemico.

Centinaia di mondi a disposizione: Populous *per Amiga dalla Electronic Arts*

Sono a vostra disposizione centinaia di mondi, basati su quattro diversi scenari tridimensionali; potete persino creare da zero il vostro mondo preferito.
Non tutto è sotto il vostro controlo, tuttavia — serpenti di mare ed uccelli giganti appaiono dal nulla per infastidire entrambi i contendenti.
Un'altro aspetto inovativo di Populous è la sua possibilità di collegarsi via modem ad altri computer, che vi permette di fare partite con avversari molto distanti o persino contro un diverso tipo di computer.
I programmatori di Populous sono gli stessi del recente Fusion, ed il gioco sarà presto disponibile sia per Amiga che per ST.

On the road again: Ferrari Formula One *sta per raggiungere gli schermi dell'Atari ST*

Corse in Ferrari

Nel frattempo, sulla terra la serie di simulazioni della Electronic Arts continua con la pubblicazione del classico per Amiga Ferrari Formula

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

One su altri computer. Il gioco di simulazione globale riguarda una ferrari F1/86 su 16 diverse piste in una riproduzione dettagliata del campionato del 1986. Le versioni per ST, Amstrad e PC verranno pubblicate entro la fine di Marzo.
Sempre sull'ST sta per uscire Skyfox II: The Cygnus Conflict, che "simula" una immaginaria astronave da combattimento. Oltre ad una nuova trama, la EA assicura che iol gioco ha un'azione più rapida e realistica che non il primo Skyfox. L'area di gioco è stata allargata, per coprire qualcosa come 50 basi stellari.

Più grande e ancora più complesso: Skyfox II della Electronic Arts arriva sull'ST a Marzo

Alternative a 16-bit

Fresca dal recente lancio autunnale dell'etichetta Again Again, la Alternative Software sta per lanciarsi nel mercato dei 16 bit con un paio di titoli per Amiga ed ST.
Mad Flunky, programmato da Don Priestly, è un'avventura dinamica umoristica ambientata all'interno della Real Casa — una versione abarth del classico della Piranha Flunky, dello stesso programmatore, che fu pubblicato 18 mesi fa.
Mad Flunky sarà solo per ST, ma gli amighisti si potranno consolare con Wrangler, un puzzle game spaziale con 32 livelli e 288 schermi (di cui è disponibile anche una versione ST, comunque).
Sempre per l'ST c'è Mystery of The Indus Valley. Entro breve le schermate.

Delikatessen - 2ª Puntata

No, non è un Oscar per le carognate: la Golden Goblin è la nuova sezione della casa di softwre tedesca Rinbow Arts, che sarà distribuita in Europa a partire da Aprile, quando la US Gold pubblicherà il loro primo gioco sportivo, il sadicissimo Grand Monster Slam (ne abbiamo parlato sul numero scorso, ricordate?).
Gli sprites affascinantemente orribili e gli sport spiritosi di Grand Monster Slam hanno fatto impazzire dal ridere i nostri redattori inglesi, impegnatissimi a pigliare a calci teste mozzate di orchi. Due sottogiochi mantengono vivo l'interesse e vi qualificano per i livelli più alti del gioco principale.

Grand Monster Slam: notate la quantità di pubblico sugli spalti

Per superare il round di qualificazione occorre un tiro molto preciso...

Fra i pali: cosa saranno i 'belom' da spingere via nel gioco d'intermezzo?

Ritratti di famiglia: i giocatori fra cui scegliere in Grand Monster Slam

La ruota della sfortuna: il lancio dei coltelli in Circus Attractions

Non è facile far volteggiare oggetti 'esplosivi', ma bisogna sforzarsi...

ocean
STERLINO
SOFT
martech
Via Murri 75/a/b Bologna Tel 302896
MASTERTRONIC
STERLINO CLUB
Ipercentro di Megasoftware SOFT-JOCKEY { LANDO & FABIO
HARDWARE & SOFTWARE X { COMMODORE C64, AMIGA, ATARI ST, PC COMPATIBILI, ATARI 2600, NINTENDO - SEGA
MSX
Konami
elite
STERLINO NEWS
SERVIZIO NOVITA'
VENDITA PER CORRISPONDENZA
Per informazioni Tel 051-302896
FIREBIRD
EPYX
ACTIVISION
MICROPROSE

http://www.oldgamesitalia.net/

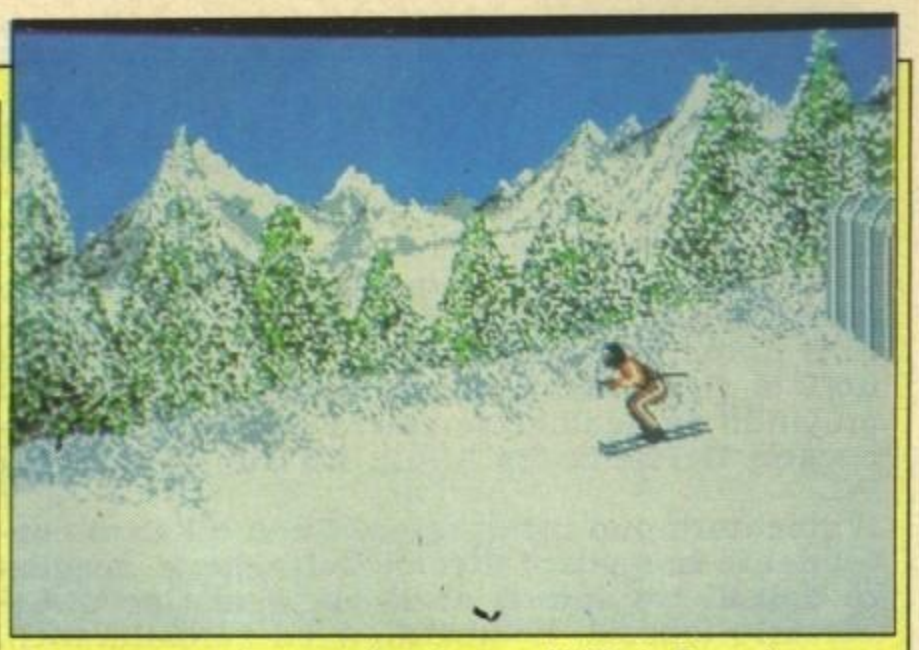
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

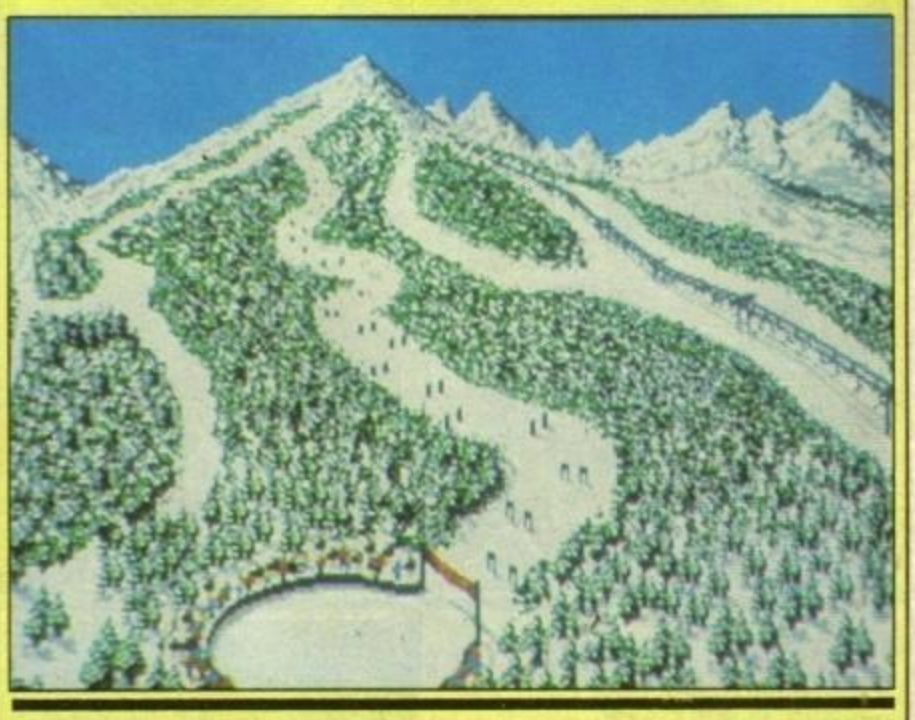
Una CD Rom per la Cinemaware

La Cinemaware ha annunciato il primo gioco su CD progettato appositamente per home computer — Defender Of The Crown.
L'enfasi della versione su videodisco è posta sul sonoro, con una colonna di accompagnamento in stereo, dialoghi parlati ed effetti vari.
La brutta notizia è che la versione CD girerà solamente sui PC, e naturalmente richiederà l'uso di un costoso drive ottico. Il gioco, che dovrebbe essere nei negozi mentre voi leggete questo articolo, costa 50 sterline.
Non è la prima volta che un

CD viene usato per scopi ludici: la PC Engine giapponese ha ad esempio molti giochi su videodisco.
Sulla PC Engine, questa memoria di massa — che arriva a mettere a disposizione 628 Mb di dati — viene usato sia per gli effetti sonori che per i fondali delle conversioni da coin op, che vengono riportati dagli originali.

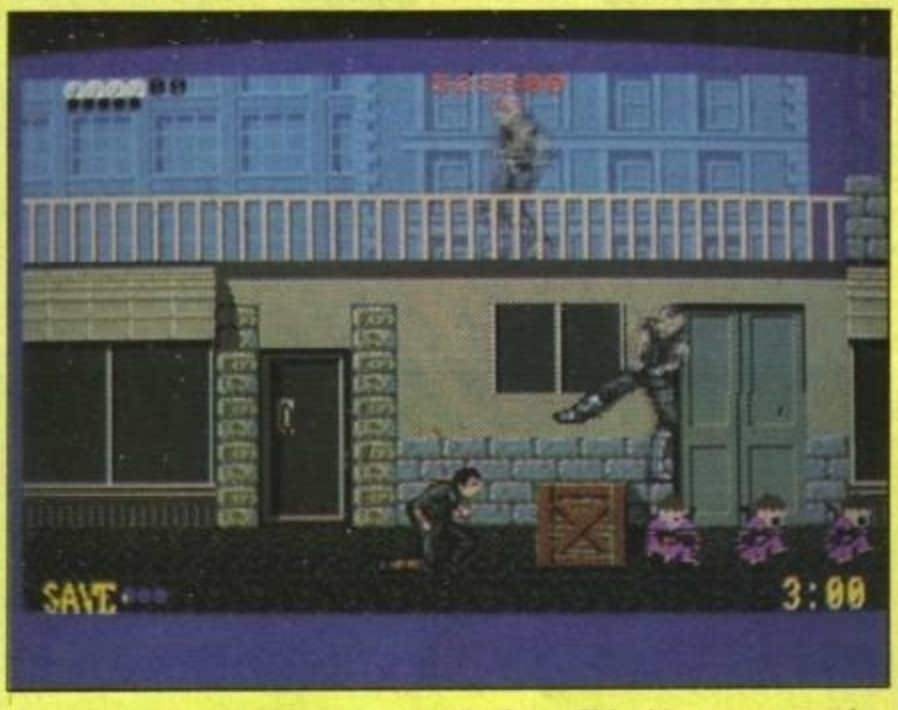


Ancora neve (almeno sullo schermo; NdR): la Epyx ripropone il tema dei giochi invernali, questa volta con The Games-Winter Edition sui 16-bit (qui vedete due screen della versione ST). Visto il successo avuto a suo tempo sui fratelli minori, si direbbe che la Epyx abbia ancora una volta puntato su un prodotto vincente.



La US Gold si accaparra anche la licenza di Moonwalker

Il contratto che la US Gold ha firmato con la Pepsi per produrre Mad Mix Game ha fatto esaltare la ditta di Birmingham — tanto che li ha portati a prendere i diritti per il nuovo film di Michael Jackson Moonwalker. Previsto per questo autunno, il gioco dovrebbe avere un sacco di musiche del grande cantante, e la trama fantascientifica fa di questo titolo un miglior candidato che non l'ultimo tie in cinematografico della US Gold, Charlie Chaplin.



Era ora. il classico beat'em up della Sega Shinobi sta per apparire su tutti i principali computer grazie alla Virgin Mastertronic. Utilizzando magie ninja, armi esotiche ed i buoni vecchi muscoli, combattete in cinque missioni (19 livelli) per liberare una vera e propria orda di bambini ninja. La grafica dettagliata, l'azione incessante ed un bel po' di cattivi di fine livello impressionanti (come un elicottero pieno di ninja assassini) rendono questo gioco una grandiosa esperienza video. I programmatori sono quelli della Binary Design, che ne hanno preparato le versioni Amiga ed ST. Non ci sono notizie di una versione PC.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Guerra nel Pacifico

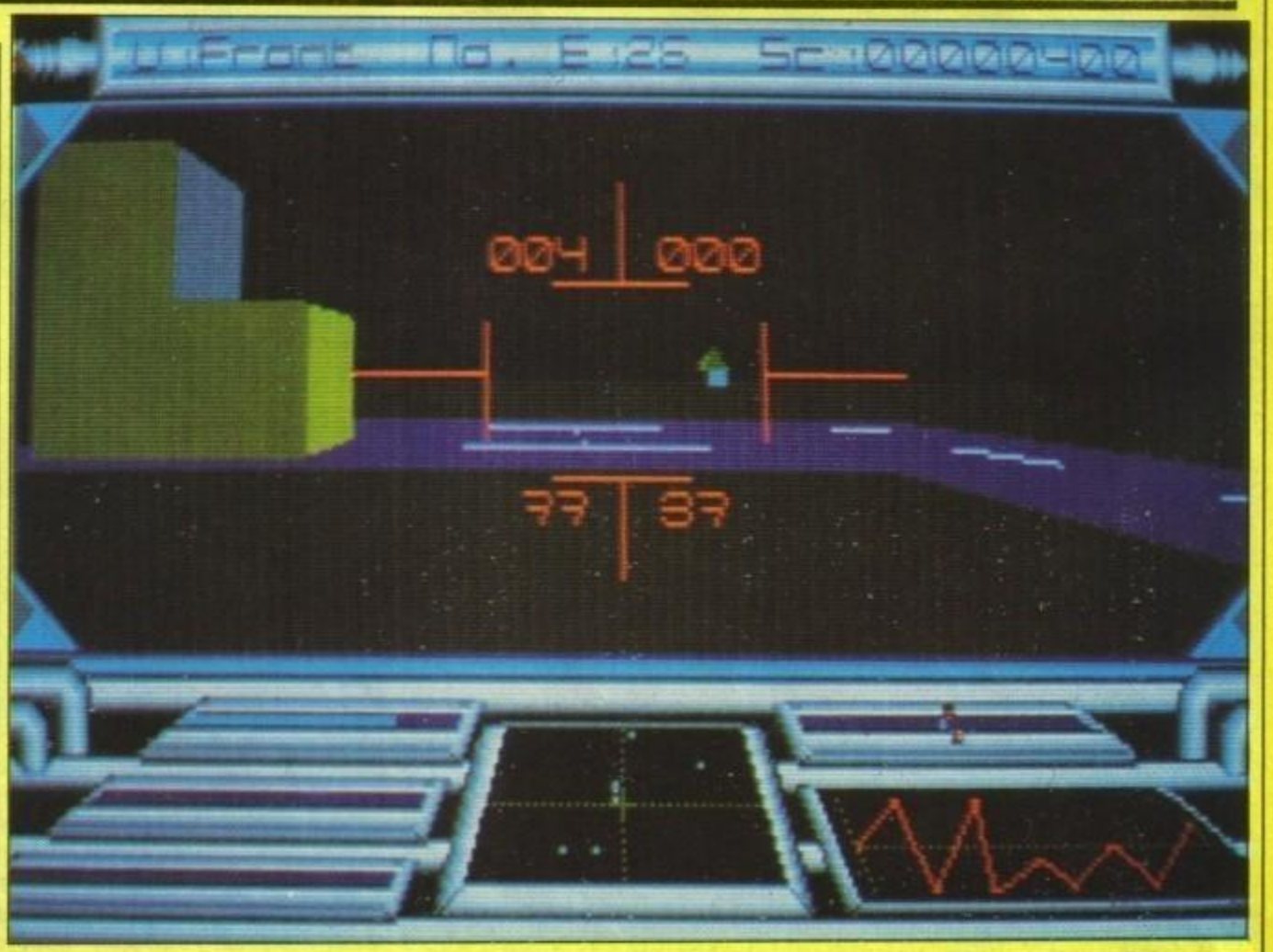
La Lucasfilm Games — quella di Zak McKraken And The Alien Mindbenders (a proposito, leggete il numero di Aprile di Zzap! per una grande notizia riguardante questo capolavoro!) sta simulando da qualche tempo la guerra nel Pacifico con Battlehawks 1942, un supergioco per PC.
Il giocatore può interpretare l'uno o l'altro contendente in quattro diverse battaglie, e scegliere uno di tre diversi aerei per ogni tipo di avversario (caccia, bombardieri ed aerosiluranti). Ogni battaglia comprende diverse missioni, e sono disponibili anche dei voli di addestramento. La confezione contiene un grandioso manuale di 128 pagine completo di mappe a colori e fotografie d'epoca, e Battlehawks offre una dimensione in più nella profondità della simulazione.

▲ *Tutto ciò che possiamo mostrarvi di Fighting Man (Virgin/Mastertronic) per PC (EGA) è questo screenshot...*

Rocky e... rocce

La casa di software svizzera Linel vi da la possibilità di impersonare Rocky Balboa in The Champ — anche se non si tratta di uno spin off ufficiale, il gioco contiene persino la musica originale del film!

— Un altro tipo duro è il personaggio di Dugger, che si occupa degli ultimi episodi della vita di Herbie Stone, il personaggio di Crack (ve lo ricordate? Era un breakout...



Spazio solido: pilotate una sofisticata astronave attraverso dieci livelli in 3D nel gioco Orion Belt della Ocean. Fra gli optional del vostro vascello delle telecamere-robot per vedere oltre i 'confini' dello schermo... a Marzo per ST e Amiga

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Disgustosamente affascinante

Mentre le software house si contendono i diritti per Nightbreed, Andrew Ritson è riuscito ad intervistare il suo autore, il sanguinario Clive Barker.

Proprio quando stavate pensando che fosse finito anche l'ultimo incubo e l'ultima goccia di sudore fosse caduta sul vostro lenzuolo preferito, ecco arrivare direttamente dalle profondità infernali un altro pipistrello, questa volta travestito nelle spoglie di un innocente ragazzone di 36 anni dagli occhi blu — Clive Barker.

Quando i suoi editori alla Fontana Prod. lo hanno messo al lavoro con la prospettiva di un contratto da 2 milioni di sterline, uno dei risultati fu Cabal, un racconto pieno zeppo di avvenimenti e personaggi bizzarri, come quello di una donna che si innamora di un uomo morto.

Cabal sta già per essere trasferito sul grande schermo — le riprese del film cominceranno in Marzo, con il titolo di Nightbreed — e già qualcuno si sta preoccupando di acquistarne i diritti per il mercato dei videogame.

I produttori del film ed i responsabili degli effetti speciali (la Image Animation) hanno già parlato con alcune software house, fra cui la US Gold, ed un contratto dovrebbe venire annunciato per la fine di Febbraio (Vi ricordo che stiamo scrivendo queste righe a metà febbraio, NdR). Il gioco avrà probabilmente lo stesso nome del film, per evitare confusioni con il coin op della TAD.

Il gioco sarà "più o meno l'essenza della sceneggiatura del film", dice Barker, "con tre protagonisti principali — gli esseri umani, i poliziotti e gli psicanalisti. Ci saranno anche mostri vittoriani in grado di cambiare forma; creature che si sono sviluppate dal concetto di vampiro e lupo mannaro."

Barker spera che questo nuovo prodotto porti il suo nome anche al di fuori della congrega di tutti gli amanti dei film dell'orrore (Per chi non lo ricordasse, Barker è l'autore di Hellraiser ed Hellbound). In realtà, "preferirei che la gente giocasse prima il gioco: ci sono un sacco di illetterati in giro, e penso che dovremmo proporre il libro solo alle persone in grado di capirlo veramente.".

La lotta per i diritti vede concorrenti di tutti i tipi. In effetti, anche se la US Gold è stata la prima a proporsi, l'offerta non è stata certo la più alta.

"Vogliamo delle software house veramente creative", ci spiega Barker, "che siano in grado di produrre un gioco visivamente impressionante e totalmente coinvolgente.". Anche se confessa di essere "antitecnologico", Barker conosce bene le potenzialità degli home computer — suo fratello è un designer della Synopsis di Liverpool.

Il giocatore sarà "l'eroe della notte" Boone, che rifiuta la Morte. La evita, ed alla fine non si trova né in paradiso, né all'inferno, né sulla terra, ma nel Mezzo: "quel posto leggendario e mostruoso che si nutre di se stesso, il cui orrendo abbraccio coinvolge i mezzi-morti, la Gente della Notte".

Ma sino a quali mostruosità si può arrivare? Quando ci fu il boom delle software house nel 1982, uscì un gioco intitolato The Evil Dead (Tratto dal sanguinolento La Casa di Sam Raimi) che scatenò il problema della censura.

"Ci saranno certamente alcune limitazioni," dice Barker. "La censura creerà sicuramente un sacco di problemi. Tutto il gruppo dei censori è pieno di paure ed ansietà. Cabal dovrebbe contenere un sacco di sesso e di violenza sanguinaria."

La tecnica di Barker per evocare immagini da incubo comprende l'utilizzo di una prosa chiarissima, potenziata da ricordi evocativi. Uno di questi viene proprio da Cabal: "Le budella di Narcisse si srotolarono, cadendo come un grembiule di carne e sangue sulle sue ginocchia. "Aiutami," si lamentò, "Sto cadendo a pezzi.".

Non so bene se voglio aprire QUELLA parte di immaginazione in un bambino di dieci anni," — ci dice — "Non penso che sia una buona cosa per dei minorenni osservare la mia roba. In effetti, sono dannatamente sicuro che non lo sia.".

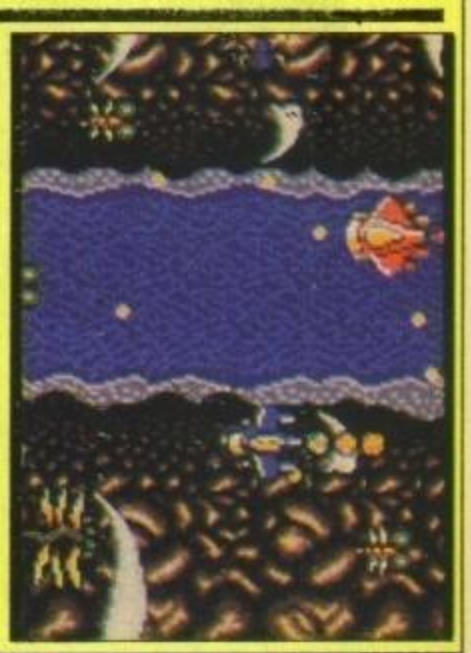
I progettisti del gioco Cabal potrebbero trovarsi in un mare di problemi nel tentare di mantenere lo spirito del libro - ma essendo un film di sicuro successo, il gioco otterrà dei fondi di sviluppo enormi, indipendentemente da quale software house vinca la corsa ai diritti. continuate a seguirci.

Tecmo News

Organico non significa certo salutare in Gemini Wing - dal momento che i viscidi sprite di questo shoot'em up a scorrimento verticale sono ben più letali di un qualsiasi numero E.

Farfalle giganti, scarafaggi e persino pesci popolano i sette livelli di questa conversione del gioco Tecmo, esaltati nelle versioni a 16 bit da coloratissimi e caotici schermi come quello mostrato qui sopra.

Gemini Wing, come Silkworm, potrebbe venire pubblicato sotto l'etichetta Sales Curve verso Aprile/Maggio.



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM Stop Press

Prima di chiudere...

ALL'ULTIMO ISTANTE

Come ogni mese, all'ultimo momento arriva un pacco di roba, spesso anche valida: purtroppo, il 99% del materiale è già in stampa, e gli spazi sono quelli che sono...

Questa volta vogliamo farvi un breve elenco delle cose che sicuramente troverete fra le recensioni del prossimo numero, ma anche qualche anticipazione fresca di 'comunicato stampa'.

Fra i giochi recensiti il mese prossimo ci saranno delle attesissime conversioni, come **SUPER HANG ON**, **VICTORY ROAD**, **SPACE HARRIER**, **BAAL**, **BATMAN** e **LIVE AND LET DIE** per Amiga, **PRESIDENT IS MISSING** e **MANHUNTER** per Atari ST, **SPEEDBALL** e **SUPERMAN** per PC.

Ci saranno anche giochi che appaiono per la prima volta o dopo lungo tempo dalla loro prima apparizione, come le due avventure dinamiche di successo della Sierra **SPACE QUEST II** (Amiga) e **LEISURE SUIT LARRY II** (ST); oppure spin-off come **WILLOW** (Amiga) della Mindscape/Lucasfilm; o conversioni da coin-op come **TIGER ROAD** (Amiga); ma anche giochi di ruolo (**TIMES OF LORE** per PC ed ST), giochi sportivi (**P.R. PENNAN FEVER** per PC, **ADVANCED SKI SIMULATOR** per Amiga e **THE GAMES-WINTER EDITION** per ST).

▲ Super Hang On *su Amiga: un successo strepitoso!!!*

Anche gli **utenti MSX** potranno godere della 'febbre dei simulatori di volo' con un nuovo prodotto su cartuccia importato in Italia: si tratta di un Flight Simulator della Sublogic.

Naturalmente non mancheranno i **trucchi** per tutti i 16-bit, le console, i coin-op e i giochi per MSX su cartuccia.

E poi gli articoli, le Preview, uno **speciale/intervista sui coin-op** e... un **favoloso articolo** su uno dei mostri tecnologici che stanno invadendo il settore dei **giochi elettronici**!!! Non perdete il prossimo numero di TGM, che sarà in edicola più presto di quanto pensiate!!!

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM REPORT

EPYX: UN'ALTRA CONSOLE?!?

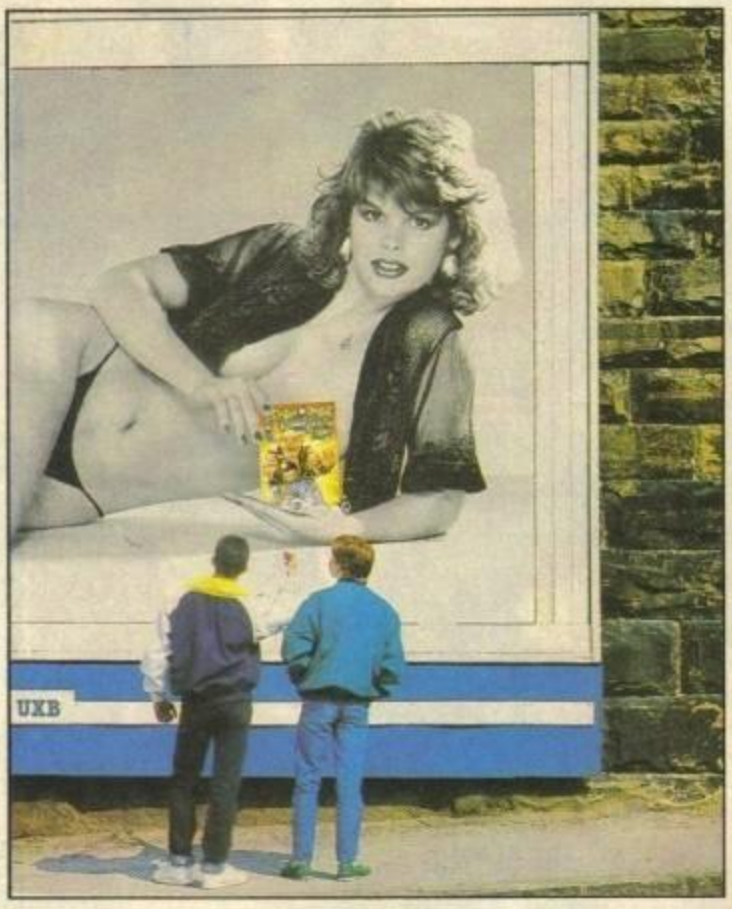
La casa di software americana Epyx sta sviluppando una nuova console economica - tanto per restare al passo con tutti i nuovi prodotti, fra cui la stupenda console Konix che recensiamo in anteprima galattica su questo stesso numero.
Delle fonti all'interno della ditta californiana ci dicono che per diversi mesi una gran parte della fabbrica è stata chiusa anche agli impiegati più fidati.
David Morse, presidente della Epyx ed uno dei progettisti del primo progetto Amiga, dovrebbe essere stato messo a capo di questa sezione segreta. Ci sono delle voci che ci dicono che potrebbe apparire una console Epyx al Consumer Electronic Show di Las Vegas in Gennaio, e a meno di 100 sterline inglesi. Non ci sono ancora comunicati ufficiali, comunque, e la data di pubblicazione potrebbe variare anche notevolmente.

Il mistero del Sega ... trafugato!

Per chi nel frattempo si stesse chiedendo come mai non abbiamo ancora detto niente del nuovo Sega Megadrive, la risposta è tragicamente semplice: la macchina inviataci dal produttore è stata rubata durante il suo viaggio verso i nostri uffici (Chissà chi sarà stato...)!
Abbiate fede, e presto saprete tutto.

A Marzo il debutto dell'MSX2+?

C'è qualcuno che sta per importare in Europa il nuovo standard MSX2+. Se tutto va per il verso giusto, il nuovo computer sarà lanciato durante la fiera dei computer di Hannover, a Marzo. La macchina ad 8 bit, che viene attualmente prodotta da Panasonic, Sanyo e Sony, ha una palette di 19268 colori ed una risoluzione di 512x424.



▲ **Indecente**: L'Autorità per il Controllo degli Standard nella Pubblicità (ASA, Advertising Standards Authority) ha 'azzannato' le immagini pubblicitarie di software che sfruttano immagini maschiliste per la loro propaganda — con quella del gioco a 8-bit Psycho Pigs UXB presumibilmente fra le principali chiamate in causa. Questa pubblicità mostrava due ragazzini intenti a commentare un manifesto raffigurante una donna in abbigliamento 'succinto' confrontandola col gioco, e quando apparve provocò una vera ondata di lettere scandalizzate e di polemiche nell'angolo postale di diverse riviste di videogiochi.
Un'altra ditta nel mirino dell'ASA è la Sagesoft, che fa parte di un network televisivo, in una delle cui pubblicità veniva mostrata una donna e la fase 'Se lei capisce questo annuncio, capirà anche il nostro network'. Cos'è, è forse cretina?
Tra le campagne offensive non maschiliste i rapporti della ASA segnalano quella della Commodore in cui si affermava che 'l'Amiga a 399 sterline può fare cose impossibili' (parlare educatamente, per esempio?), la Datel Electronics per un prezzo sbagliato, e la On-line Softtware — per aver dichiarato, abbastanza morbosamente, che il loro software avrebbe continuato a funzionare anche dopo la morte del cliente.

■ **La FAST alla riscossa**
La Federazione Contro la Pirateria del Software (FAST) inglese riporta sequestri di giochi pirata per 250000 sterline durante il 1988. Il grosso del lavoro viene comunque ancora dal software "serio", di cui è stato recuperato materiale per 1 milione di sterline.

■ Coin-op 'a tempo'

Per quelli più fortunati fra voi, possiamo dire che in alcune sale giochi italiane sono state installati dei coin op denominati Mega System e Nintendo Playchoice 10 - non si tratta di altro che rispettivamente della nuova console Sega a 16 bit (il Megadrive) e del "vecchio" Nintendo.
Su entrambi i sistemi i vostri gettoni servono a "comprare" del tempo di gioco, durante il quale potete sbizzarrirvi a giocare tutti e 10 i giochi contenuti, selezionabili con un pulsante. Mentre sul Nintendo Playchoice avete la possibilità di vedere tutti quei giochi che non saranno mai importati in Italia (fra cui anche Ultima III!), sul Mega System potete attualmente usare solo 8 dei giochi previsti. In attesa che la ditta giapponese produca altri due titoli per colmare la lacuna, potete sempre esaltarvi con le versioni Sega di Altered Beast, Out Run, Shinobi, Space Harrier 2, Super Thunder Blade, Great Golf, World Soccer ed Alien Syndrome.

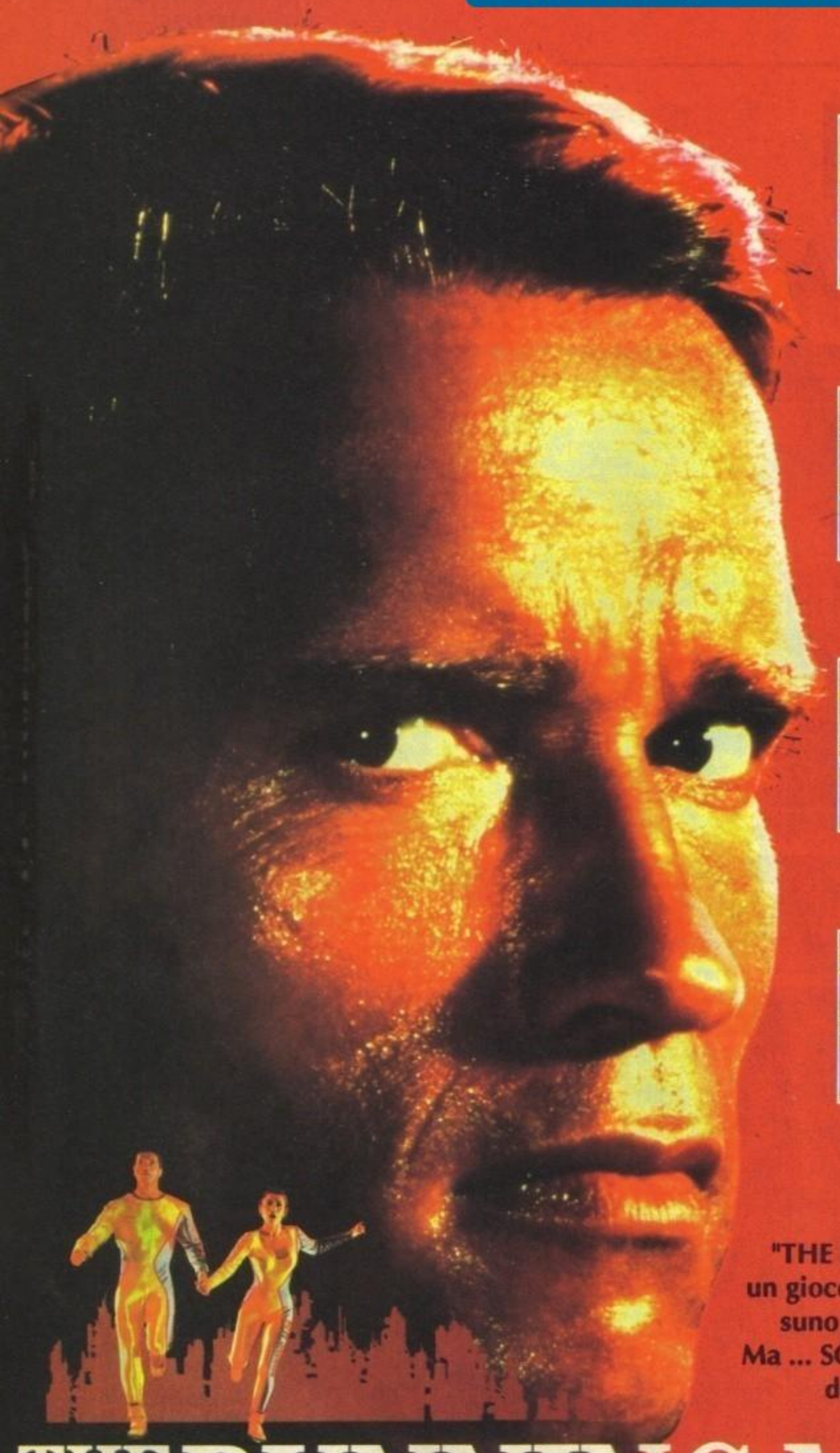
■ Siamo abbastanza pazzi

I prezzi delle stampanti giapponesi a margherita dovrebbero diminuire bruscamente - il MEC ha diminuito le tasse di importazione al 23.5%, meno della metà delle tasse in atto sino ad oggi. Questo incredibile atto di gentilezza nei confronti degli utenti di computer è dovuto principalmente all'importazione massiccia di stampanti a margherita ordinata dal MEC stesso qualche mese fa.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



AMIGA SHOTS

SCHWARZENEGGER

E' l'anno 2019 "THE RUNNING MAN" è un gioco mortale a cui nessuno è mai sopravissuto. Ma ... SCHWARZENEGGER deve ancora giocare.

THE RUNNING MAN

©1989 TAFT ENTERTAINMENT PICTURES/KEITH BARISH PRODUCTIONS

Distribuito in Italia da:
LEADER Distribuzione
Via Mazzini, 15
21020 Casciago (VA)
Tel. 0332/21 22 55

GRANDSLAM

COMMODORE 64
cass. / disco
SPECTRUM cass.
AMSTRAD cass.
L. 15.000
AMIGA
L. 25.000
ST/PC
L. 29.000

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

POWER GENERATION

Ecco a voi qualcosa di completamente nuovo — una console che non è più una scatoletta appoggiata davanti al televisore ma una intera macchina da bar domestica. Il Konix Multi - System dovrebbe essere importato in Italia verso Natale prossimo, e TGM è stata la prima rivista a vederlo.

Immaginatevi un cubo: una semplice immagine vettoriale su di uno schermo. Ora immaginatevi che un personaggio inizi a muoversi su un lato di questo cubo: uno sprite colorato, che se ne cammina sulla superficie del solido. Ora immaginatevi di mettere un po' più a fuoco l'immagine e di accorgervi che anche un altro sprite si sta muovendo, sul lato opposto del cubo.

Pian piano, il cubo inizia a ruotare: poi sempre più veloce. Iniziate a notare che ogni lato ha un'immagine diversa, alcune statiche, altre in movimento. Più il cubo accelera, più si ha l'impressione di cambiare i canali della vostra TV con un telecomando a supervelocità: le immagini si susseguono sempre nuove, e mano a mano che il cubo inizia a fornire un effetto stroboscopico vi rendete conto che state osservando qualcosa che non si era mai vista su di un computer da meno di un paio di miliardi.

Il computer si sta avvicinando sempre più al vero 3D - gestisce oggetti digitali dettagliati quanto quelli reali. L'unico problema è che non si tratta di un computer, almeno non nel senso di un sistema operativo controllato da tastiera; si tratta del Konix Multi-System, che sarà la prima console a 16 bit ad apparire nei negozi inglesi in autunno ed europei quando verrà distribuita verso Natale. E' anche molto più di una console, come suggerisce il nome.

Un sogno realizzato

Dire che il Multi-System è strano è dir poco, come vedete da queste immagini. In effetti, è stato il bizzarro aspetto fisico della console a catalizzare l'attenzione delle riviste specializzate, prima ancora della sua incredibile grafica.

Il Multi-System, che assomiglia ad un gabinetto con delle maniglie, era stato da noi presentato qualche mese fa col nome di Slipstream, ed avrà un prezzo al pubblico di 199 sterline. Il suo strano aspetto è stato studiato per impedire che potesse essere messo su scaffali o in armadi, sia nei negozi che a casa. Il fondatore della Konix, Wyn Holloway, ci spiega: "La pubblicità sarà basata sul suo aspetto piuttosto che sulle sue capacità.". Ma aggiunge subito: "Ma non sto parlando solo del colore della confezione. Non si tratta solo di uno scatolone quadrato: permette al giocatore di entrare nel gioco, fornendo un sacco di risposte fisiche."

DENTRO LA MACCHINA DEI SOGNI

Il Multi System potrà anche essere la prima console a 16 bit ad apparire in Italia, ma -ironicamente- il suo processore è la cosa meno interessante della macchina.

Oltretutto, il processore Intel 8086 a 12 MHz sarà uno dei più grossi problemi che la console porterà ai game designer. Dal momento che l'8086 viene usato soprattutto nei PC, i game designer lo conoscono molto meno che non il Motorola 68000 tipico degli Amiga ed ST.

In tutti i casi, l'8086 farà molto poco in un gioco, ed il suo compito sarà principalmente quello di coordinare il lavoro di tutti gli altri chip. Nel cuore della macchina ci sono infatti due chip specializzati, uno per la grafica ed uno per il sonoro; sono loro che creano le meraviglie Konix.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LA CONCORRENZA GIAPPONESE

La terra del sole nascente si fa notare anche in campo console — ed il prossimo mese avrete una nuova recensione della mitica PC Engine e dei suoi incredibili giochi.
La piccola console NEC da sole 199 sterline, che attualmente è disponibile solo per ordinazione postale in Inghilterra, possiede grafica e sonoro incredibili e cartucce da 2Mb di capacità. Con la possibilità aggiuntiva di inserire un drive CD ottico, potrebbe essere la più grande concorrente della Konix. Non perdetevi lo speciale sul prossimo numero di TGM.

FLARE ■ C'ERANO ANCHE LORO

'Il team della Flare è composto da ottimi progettisti', ci ha detto il il capo della Konix Bill Holloway — per cui non c'è molto da meravigliarsi se egli li convocò per lavorare al Multi-System.
Da quando si udirono le prime notizie sul progetto della Konix lo scorso autunno, ci sono state varie ipotesi sul coinvolgimento del Flare. La Flare Technology, con sede a Cambridge, aveva già sviluppato una console, il Flare One (ne abbiamo già parlato nei primi numeri), che ancora non ha però visto la luce del giorno.
Le sue specifiche tecniche erano grandiose, ma possedeva alcune caratteristiche troppo antiquate, come un processore a 8-bit e, orrore degli orrori, il caricamento del software da cassetta!
Holloway ha ripetuto fino al parossismo che il Multi-System NON E' il Flare One, ma ammette che il team della Flare ha partecipato al progetto: 'Noi avevamo lavorato per qualche ora all'anno mentre quelli della Flare erano già da tre anni a lavorare sul loro progetto. La loro esperienza era ciò di cui avevo bisogno.'
E il Multi-System si spinge ancora più in là del Flare One nelle capacità grafiche, con un chip migliore e tre volte più veloce.

DENTRO ■ LA MACCHINA ■ DEI SOGNI

Il Multi System potrà anche essere la prima console a 16 bit ad apparire in Italia, ma -ironicamente- il suo processore è la cosa meno interessante della macchina.

Oltretutto, il processore Intel 8086 a 12 MHz sarà uno dei più grossi problemi che la console porterà ai game designer. Dal momento che l'8086 viene usato soprattutto nei PC, i game designer lo conoscono molto meno che non il Motorola 68000 tipico degli Amiga ed ST.

In tutti i casi, l'8086 farà molto poco in un gioco, ed il suo compito sarà principalmente quello di coordinare il lavoro di tutti gli altri chip. Nel cuore della macchina ci sono infatti due chip specializzati, uno per la grafica ed uno per il sonoro; sono loro che creano le meraviglie Konix.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Chip versatili

Questi chip specializzati sono stati progettati appositamente per il Multi-System, e per questo la console ha delle capacità che non si possono trovare da nessun'altra parte - ancora.

Il chip grafico può disegnare 9 milioni di pixel al secondo (in altre parole, può in teoria ridisegnare l'immagine su schermo 87 volte al secondo in altissima risoluzione).

Può disegnare rettangoli, linee e grafica vettoriale in 3D tutto da solo, rendendo la vita più semplice ai programmatori — che invece di dover definire ogni immagine in ogni angolazione, potranno disegnare un oggetto ultradettagliato una volta sola e lasciare tutto il lavoro al chip.

Si possono usare su schermo tutti e 4096 i colori della palette ed anche se ci sono alcune limitazioni nelle accoppiate cromatiche possibili, si può cambiare palette per ogni riga di pixel sullo schermo, dando l'impressione di una gamma illimitata di colori.

Sono disponibili diverse risoluzioni, sino a 512x200, e si possono usare diverse risoluzioni in diverse parti di schermo.

L'output è composito ed RGB, per cui il Multi-System si può usare sia su monitor che su TV.

Esperienza audio

Il sonoro è importante quanto il video, come vi può confermare qualsiasi giocatore. Il sonoro in stereo del Multi-System può essere descritto come "di qualità pari a quella di un CD", ed il chip è paragonabile a quello di un sintetizzatore Yamaha DX7.

Naturalmente l'uscita audio è in cuffia o tramite casse stereo, anche se ancora non è stato definito il numero di canali. Sembra comunque che gli ingegneri della Konix siano riusciti sinora a crearne ben 25 separati, ma pensano di poterli aumentare! Meglio dell'Archimedes (lui ne ha 16), che fino a questo momento era il leader nel campo del numero di canali audio...

Così poca memoria?

Ed ecco la grande sorpresa,

▲ Mettetevi comodi: questa immagine tratta dal demo del Multi-System mostra la sedia da 129 sterline, che la Konix ha descritto come 'la periferica chiave del sistema — permette di simulare tutti i movimenti di un aeroplano'.

Reagendo fedelmente ai 'movimenti' del joystick, dello sterzo o di qualsiasi altro sistema di controllo, la sedia si può spostare fino a 10° in ogni direzione (compreso alto e basso) o girarsi. Il progetto originale prevedeva un'inclinazione massima di 15°, ma i tecnici dovettero abbandonarlo colpiti da crisi di mal di mare e mal d'aria!

La console stessa assieme ad una TV (fino a 14 pollici) possono essere ospitate sulla sedia e collegate a degli 'ingressi' presenti su di essa, in modo da avere un'unica spina per l'alimentazione esterna.

Degli optional per la sedia, come altoparlanti dietro la testa, sono stati presi in considerazione — e l'azienda ha promesso di 'trasformare quel sedile in qualcosa che superi persino Star Wars'.

Potrebbe anche succedere che il sedile venga venduto insieme alla console per qualcosa come 300 sterline (praticamente circa 700.000 lire!!!).

mmaginatevi un cubo: una semplice immagine vettoriale su di uno schermo. Ora immaginatevi che un personaggio inizi a muoversi su un lato di questo cubo: uno sprite colorato, che se ne cammina sulla superficie del solido. Ora immaginatevi di mettere un po' più a fuoco l'immagine e di accorgervi che anche un altro sprite si sta muovendo, sul lato opposto del cubo.

Pian piano, il cubo inizia a ruotare: poi sempre più veloce. Iniziate a notare che ogni lato ha un'immagine diversa, alcune statiche, altre in movimento. Più il cubo accelera, più si ha l'impressione di cambiare i canali della vostra TV con un telecomando a supervelocità: le immagini si susseguono sempre nuove, e mano a mano che il cubo inizia a fornire un effetto stroboscopico vi rendete conto che state osservando qualcosa che non si era mai vista su di un computer da meno di un paio di miliardi.

Il computer si sta avvicinando sempre più al vero 3D - gestisce oggetti digitali dettagliati quanto quelli reali. L'unico problema è che non si tratta di un computer, almeno non nel senso di un sistema operativo controllato da tastiera; si tratta del Konix Multi-

E PER IL FUTURO?

Dopo il Multi-System, la Konix sta pianificando un nuovo tipo di esperienza elettronica — il Total Home Control System. Ancora non esistono notizie o progetti definitivi, ma si tratterà di qualcosa in grado di automatizzare la maggior parte della vostra casa, e come il Multi-System, avrà un aspetto totalmente diverso da altri articoli similari. In ogni caso, è improbabile che sarà offerto al pubblico sotto il nome Konix.

Giù le mani! ■

Abbiamo affondato i pirati?

Optando per un sistema a dischetti da 3 pollici e mezzo, la Konix si trova ad affrontare il problema della pirateria — dal momento che i dischi vuoti sono acquistabili in un qualsiasi negozio.

Con poche modifiche, tuttavia, sono riusciti a rendere i dischetti sia economici che incopiabili. Ogni dischetto Konix differisce da quelli normali in tre aspetti, che naturalmente non vengono rivelati — in effetti, anche all'interno della Konix sono solo tre le persone a conoscenza delle esatte modifiche.

I cambiamenti sono di tipo chimico oltre che elettronico e meccanico, così per i pirati sarà impossibile duplicare i giochi Konix senza apparecchiature costose e complicate.

Anche il drive è diverso dalla norma, per essere in grado di leggere questi particolari dischi.

Il solito Holloway ci dice: "Non dichiariamo che sono incopiabili al 100%, ma sicuramente questo elimina le copie amatoriali dei ragazzini, che rappresentano il 90% del problema".

Le alterazioni dei dischi impediranno anche alle software house di produrre giochi per la console senza autorizzazione della Konix — proprio come hanno fatto i giapponesi della Nintendo con le loro cartucce codificate.

E' particolarmente importante per la Konix avere il controllo totale del mercato dei loro giochi, poiché la maggior parte del loro profitto andrà sicuramente a danno delle software house "normali".

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PROFILO

Wyn Holloway

"E' molto bravo a pensare per immagini — una di quelle persone che usano i simboli meglio delle parole". Considerato quel che dice un vecchio amico di Wyn, sembra che sia proprio la persona adatta per occuparsi della Konix console, che si basa tutto sull'estetica. In effetti, il 39enne boss della Konix ha fatto il suo ingresso sul mercato proprio con un prodotto dalla forma strana e innovativa — il joystick Speedking.

Holloway, che lavorava come carpentiere, si trovava a lavorare in un negozio di computer di Cardiff quando notò le molte persone che arrivavano in negozio lamentandosi per joystick rotti o malfunzionanti. — generalmente a causa di Daley Thompson's Decathlon, il classico sportivo della Ocean.

La sua mente di artigiano si mise a lavorare sul problema, e presto si rese conto che la maggior parte della gente tiene il joystick in mano: tantissimi trovano solamente fastidiose le ventose che un sacco di produttori attaccavano alla base dei loro joystick. Il risultato fu lo Speedking, fatto apposta per essere tenuto nel palmo, che oggigiorno ha venduto più di tre milioni di unità.

Oggi, la persona delle forme è necessariamente diventata anche una persona di parole, che passa più tempo ad organizzare contabilità e riunioni che non con il cacciavite in mano. Holloway guida una Jaguar F-reg, indossa vestiti firmati e beve il suo caffè in tazze cinesi, vivendo una vita piuttosto diversa dai suoi operai che assemblano i joystick in fabbrica.

Nonostante questo, rimane molto affezionato ai suoi prodotti, e si occupa della maggior parte della loro progettazione; la sua segretaria ha l'abitudine di archiviare ogni giorno dozzine di schizzi di nuove console o joystick, che Holloway disegna in continuazione.

La più grande aspirazione di Holloway, dopo avere costruito fabbriche per mezza Inghilterra ed avere disegnato centinaia di varianti, è di essere il primo a sedersi sul modello definitivo di sedia idraulica del Multi-System; "Per me" dice "è tutto".

Rivelato

Come — e perché — avvenne

In una stanza di un hotel di Las Vegas, Wyn Holloway si addormentò distrutto nei primi mesi dell'anno in mezzo ad una folla di ospiti accorsi per osservare la console. Dopo 28 mesi di sviluppo, il signor Konix Multi-System era finalmente arrivato sulla piattaforma di lancio; il design era tutt'altro che completo, le software house avevano firmato i loro contratti e le riviste stavano per pubblicare le loro entusiastiche preview.

Ma non appena i migliori programmatori di tutto il mondo riempirono la sala al Consumer Electronic Show accalcandosi intorno a ciò che era stato definito come "un notevole passo avanti negli standard dell'industria dei video game", Holloway tenne a precisare che l'idea non era venuta da quei maestri del linguaggio macchina, dalle multinazionali del software o dai tecnofili della stampa specializzata, ma dagli utenti stessi.

Da voi lettori, in effetti. Durante l'autunno del 1986, Holloway sedeva nel suo ufficio "annoiato come non mai" e stava scorrendo le pagine della posta presenti sulle decine di riviste che affollavano la sua scrivania (mi ricorda qualcuno; NdDE).

Ricorda: "Mi si presentò come una rivelazione: tutti i lettori, in un modo o nell'altro, esprimevano il loro desiderio di una nuova e migliore macchina da gioco.".

Il Multi-System nacque allora, su uno dei fogli da disegno che Holloway riempie di schizzi per tutta la giornata prima che vengano diligentemente datati ed archiviati dalla sua segretaria.

In seguito, venne chiesto ai produttori di software quale sarebbe stata, secondo loro, la macchina ideale, ed "ottenemmo un sacco di idee ed un sacco di critiche".

C'erano certamente alcuni problemi di realizzazione pratica, e vennero presi in considerazione diversi processori prima che venisse scelto l'8086.

Eppure, la console non è cambiata molto negli ultimi 18 mesi — "Le idee ed i progetti originali sono sempre i migliori", dice Holloway.

Pronti per il decollo?

I veri piloti potrebbero portarsi subito un Multi-System a casa — e non per giocarci. La Konix ha infatti in mente di segnare un contratto con i produttori di simulatori di volo professionali, e dare ai piloti amatoriali la possibilità di imparare su di un sistema Multi-System modificato per avere una console di comando realistica.

Non occorrono molte modifiche per trasformare il Multi-System e la sua 'sedia' in una replica soddisfacente di una cabina di pilotaggio, e costerà sicuramente molto meno degli attuali simulatori. La prossima volta che andate nel vostro aeroclub di fiducia, date un'occhiata in giro...

zo di informazione successivo.

Tenere bassi i prezzi

Quella RAM da soli 128K è tuttavia ben al di sopra delle specifiche della concorrenza — Il Megadrive della Sega, ad esempio, ha solo 64K. La Konix fornisce poi un'espansione di altri 500K, che potete installare da soli nel drive sotto forma di scheda. Fine dei problemi.

Era stato ipotizzato anche un modello a 512K, ma Wyn Holloway della Konix si oppose perché avrebbe portato il prezzo della console di base a 399 sterline, decisamente troppo alto.

Il sistema di usare poca memoria e molti accessi al disco potrà essere un compromesso, ma funziona...

I chip di memoria sono ancora abbastanza costosi; minimizzarne l'uso permette di tenere basso il prezzo dell'hardware.

Le cartucce ROM utilizzate dalla maggior parte dei sistemi rappresentano il miglior modo di tenere bassi i costi della RAM pur continuando a mantenere un accesso illimitato al programma. Comunque, questi stessi chip sono piuttosto costosi, dal momento che vanno costruiti appositamente — basta vedere il prezzo dei giochi Nintendo.

Il disco da tre e mezzo, per contrasto, è tanto comune da essere relativamente economico; alle software house un disco (bulk) da formattare può costare anche intorno alle mille lire. La Konix farà modificare i suoi dischi in qualche modo per prevenire copiature e pirateria, ma anche così si tratta di modifiche minori poche costose.

Stando così le cose, il chip dedicato per il drive può costare un pochino all'inizio, ma tutto questo va a vantaggio del prezzo del software.

"E' fatto per i giochi — non abbiamo nemmeno provato a farne un computer"

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Livello di ■ vendite

Il problema dell'immagine

Quando la Konix partirà con la sua costosa (due milioni di sterline) campagna pubblicitaria e televisiva per la console, in Settembre, avrà bisogno di un'organizzazione perfetta per raggiungere le 100000 vendite che si aspettano dal primo anno di produzione.
Prima di "Multi-System", vennero considerati un sacco di altri nomi, che tuttavia non rendevano bene l'idea dei potenziali della macchina.
Il nome in codice "Slipstream" venne rifiutato perché nessuno aveva bene un'idea di quel che fosse uno Slipstream, mentre l'utente aveva bisogno di un nome che desse subito l'idea del prodotto.
Arcade System era un'altra possibilità, ma anche questo venne rifiutato a causa delle associazioni di idee col teppismo e con la droga che potevano fare certi moralisti.

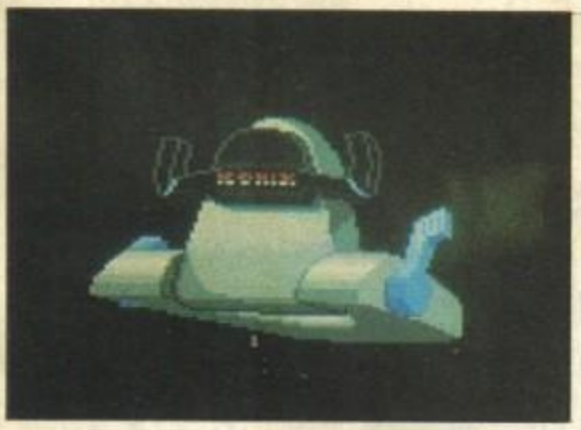
IL ■ SOFTWARE

Tutto questo e persino dei simulatori di volo

"E' fatto per i giochi — non abbiamo nemmeno provato a farne un computer". Il capo supremo della Konix Wyn Holloway vede il grande potenziale del Multi-System nella sua capacità di cambiare metodo di controllo tramite periferiche e, naturalmente, nel suo sonoro e nella grafica da sala giochi.
Per questo non dovrebbe essere una grande sorpresa trovare fra i titoli disponibili un sacco di simulazioni di volo e di guida, tutte contenute su dischetti da tre pollici e mezzo. Fra i 15 titoli che Holloway promette come disponibili per il lancio della console, ci saranno anche delle conversioni da coin op, comunque, e dei migliori (soltanto i titoli delle Top Ten).
Oggigiorno non è molto chiaro quanti titoli baseranno il loro potenziale sulle periferiche. Finanziariamente, alla Konix si aspettano di incassare più dalle periferiche e dal software che non dal sistema base, così è probabile che almeno alcuni giochi richiederanno il set completo di sedia idraulica, visore in 3D e tutto il resto.

Il prezzo è... basso

Per quanto riguarda i prezzi, i giochi del Multi-System saranno sicuramente moto più economici della maggior parte dei programmi per 16 bit. Quel che è meglio, alla Konix produrranno ogni anno almeno due giochi a prezzo ridotto.
Entro Natale dovrebbero essere pronti 40 giochi, e 100 per la prossima primavera. Sono già stati firmati contratti con almeno 20 software house, ed anche se quelle più note sono solamente la Ocean e la US Gold, si immagina che di queste ditte facciano parte anche la Lucasfilm e la Microprose, oltre che la Mindscape e la scapestrata Rainbow Arts.
Dice Holloway: "Quando i programmatori hanno visto la macchina, hanno detto che avrebbero potuto finalmente realizzare il gioco che sognavano.". Ed i programmatori lo confermano.



Autoritratto:(a sinistra) ecco le immagini che hanno anticipato quella reale della console, apparse nella demo fatta girare sulla macchina stessa e videoregistrate per mostrarle nelle principali fiere del settore (siete stati alla Fiera del Giocattolo di Milano?) — pensate che cominciano prima a ruotare come solidi trasparenti e poi vengono riempiti di colore mentre si muovono.
Lo sterzo ((a sinistra) incorpora un solenoide che permette un 'feedback tattile' — ovvero simula in modo ultrarealistico la difficoltà di manovra in condizioni di strada particolari (curve a gomito, salite, discese, etc.)
Il manubrio (a destra) può essere utilizzato sia nei giochi di corsa motociclistica che come cloche per i simulatori di volo — non appena viene selezionato il 'modo operativo' i pedali del Multi-System modificano le loro funzioni per adattarsi al veicolo.
Entrambi gli accessori sono compresi nel sistema di base a 149 sterline.

▲ Potenza di guida: con tutte le sue periferiche, il Multi-System si presterà particolarmente per le simulazioni di guida. Questo demo era stato creato per mostrare la velocità con cui la macchina gestisce la grafica, compreso lo scrolling parallattico nello sfondo e dettagli grafici che cambiano rapidamente

IL MERCATO ATTUALE ■

In un mondo in cui vigono le leggi di mercato, ci sono un po' troppe console in giro — ed alcune di esse rimarranno sicuramente escluse dal mercato, vittime di questa battaglia. Schierati contro il Multi-System ci sono già il vecchio VCS2600, il Nintendo ed il Sega, con la PC Engine che minaccia di invadere totalmente il mercato da un momento all'altro. Per ora, il Sega ed il decennale Atari sono quelle di maggior successo — e verso Settembre dovrebbe uscire anche il Megadrive a 16 bit del Sega. "Il Sega a 16 bit è una macchina splendida", concede il solito Holloway, "ma è solo uno scatolone." . Ci sono cose da imparare anche da questo: "Basta prendere i prodotti della concorrenza, aprirli, vedere che cosa possono fare e fare di meglio".
Escludendo così gli altri concorrenti noti dall'elenco delle potenziali minacce economiche, egli intravede un potente avversario in un'azienda che potremmo persino non aver mai sentito nominare: "Una piccola industria elettronica sta per entrare nel mercato con qualcosa di molto superiore [al Multi-System]."
Forse — ma come abbiamo imparato da esperienze di innumerevoli computer dall'MSX al QL e all'Archimedes, il marketing conta almeno quanto le capacità della macchina stessa. Così, mentre il Multi-System e la PC Engine possono essere considerati come gli avversari più forti per le loro caratteristiche tecniche — ed il Multi-System avrà una campagna pubblicitaria più vasta e massiccia — la situazione, da qui a un anno, è tutta da indovinare. Come Holloway fa notare, "Il Sega è una macchina migliore del Nintendo; ma [in altri Paesi] il Nintendo ha più successo."

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

in edicola !!!

ZZAP!

- Willow
- F-14 Tomcat
- Last Duel

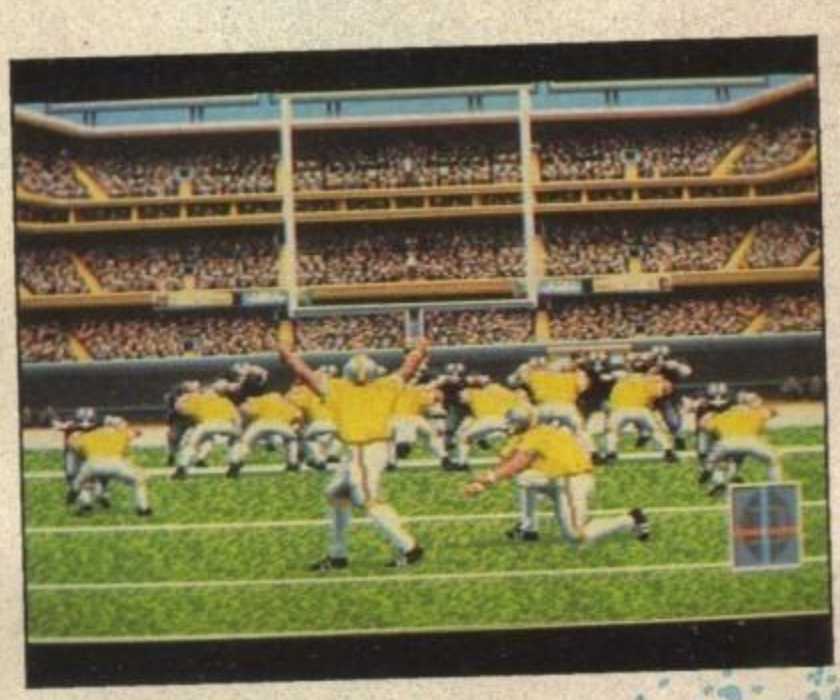
IL MEGLIO DEGLI 8 BIT!!

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM REVIEW



AMIGA:		I, Ludicrus [L.29.000]	33
Amiga Gold Hits [L.29.000]	39	King's Quest IV [L.59.000]	32
Custodian	43	Last Duel	51
Flying Shark	30	LED Storm [L.29.000]	50
Galactic Conqueror [L.39.000]	48	Night Hunter [L.29.000]	36
Gauntlet II [L.25.000]	42	Purple Saturn Day [L.49.000]	28
IK+ [L.49.000]	32		
Last Duel	51	**PC MS DOS:**	
LED Storm [L.25.000]	50	4th & Inches [L.29.000]	38
Phantom Fighter [L.45.000]	34	F-16 Combat Pilot [L.55.000]	41
Purple Saturn Day [L.40.000]	28	Flight Simulator III [L.129.000]	46
TV Sports: Football [L.59.000]	52	Phantom Fighter [L.55.000]	34
Wanted [L.34.000]	56	Police Quest II [L.49.000]	54
ATARI ST:		**MSX II:**	
Barbarian II	40	Nemesis III	31
Custodian	43		
F-16 Combat Pilot	41	**NINTENDO:**	
Galactic Conqueror [L.39.000]	48	Top Gun	37

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PURPLE SATURN DAY

[INFOGRAMES - Atari ST/Amiga]

Erano passati 29 anni e 167 giorni - un solo anno per il pianeta Saturno - dall'ultima edizione dei giochi galattici. Ora inizia la nuova edizione dei giochi ideati da Hanz Morlok - lo zio di Bob Morlok (meglio conosciuto com e Captain Blood) - inventore, esperto di medicina alternativa e gran divoratore di pizza. Otto forme di vita come minimo semi-intelligente sono riunite ed appaiate per competere in quattro gare.

Lo schermo delle opzioni mostra icone relative alle quattro gare, che possono essere selezionate per allenamento. Alternativamente, il logo di Purple Saturn Day indica gli accoppiamenti per i quarti di finale. Si possono selezionare anche delle schede relative ai vari concorrenti, che mostrano una foto dell'atleta alieno, i suoi punteggi massimi, le percentuali di vittorie ed i suoi dati caratteristici: agilità, fluido mentale, aggressività, capacità di viaggio nel tempo, misura e capacità visive.

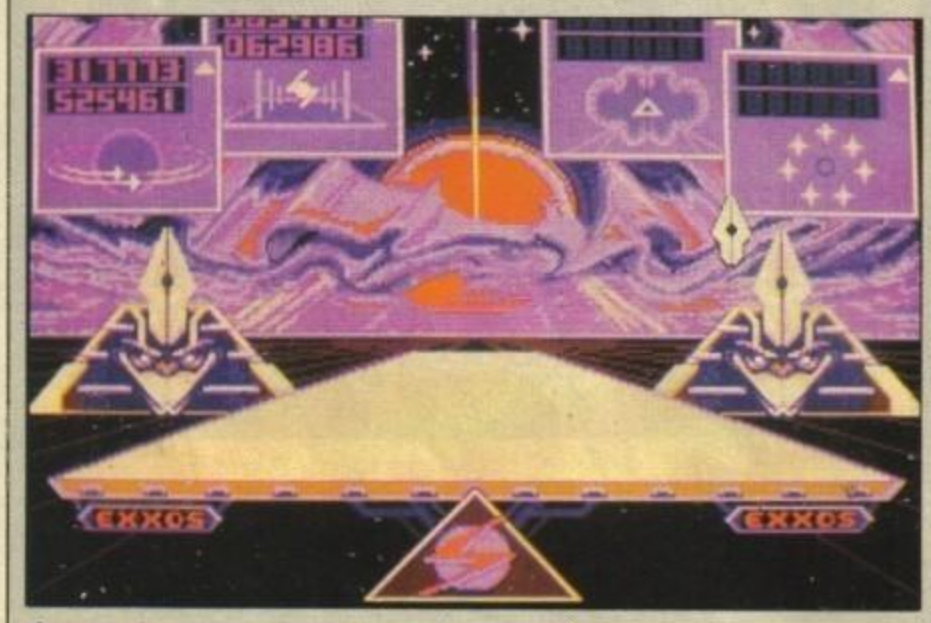
Le gare possono essere giocate in un qualsiasi ordine e sono competizioni dirette con l'avversario.

Inseguimento sull'Anello (controllo dello Spazio) è ambientato nella fascia di asteroidi di Saturno, dove i concorrenti corrono lungo un circuito. Delle astronavi gialle e rosse ferme servono da porte che vanno passate rispettivamente sulla destra o sulla sinistra. Vengono fatti punti per ogni porta superata correttamente - per ogni errore i punti vanno all'avversario.

In una arena rettangolare mostrata in prospettiva giocano le Slitte Elettroniche (controllo dell'energia), in cui i concorrenti sparano ad un globo di energia pura. Quando questa viene colpita, bisogna correre a recuperarne i frammenti prima che si formi una nuova palla.

Una visione in pianta di un circuito elettronico simmetrico fornisce l'ambientazione per il Bowling Mentale (controllo delle Onde Mentali), in cui ogni giocatore cerca di guidare degli impulsi elettrici dal proprio lato del cervello al centro dello schema. Per far questo, è necessario muovere degli interruttori e deviare gli impulsi con una elettropalla - un cursore vivente che viene sparato sul circuito. I condensatori vengono usati per dare energia all'elettropalla in modo da attivare i chip che permetteranno il passaggio verso il centro, ma nel far questo si viene ostacolati dai movimenti dell'avversario.

Dell'energia sotto forma di rapide scintille può essere raccolta per riempire invece la catapulta gravitazionale per il Salto del Tempo (controllo del Tempo). Quando se ne ha raccolta abbastanza, si può superare la velocità della luce e raggiungere una nuova dimensione. Il vincitore è colui che riesce ad arrivare più



Lo schermo delle opzioni... totalmente alieno

Ciò che dovete colpire è il globo di energia (Amiga)

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

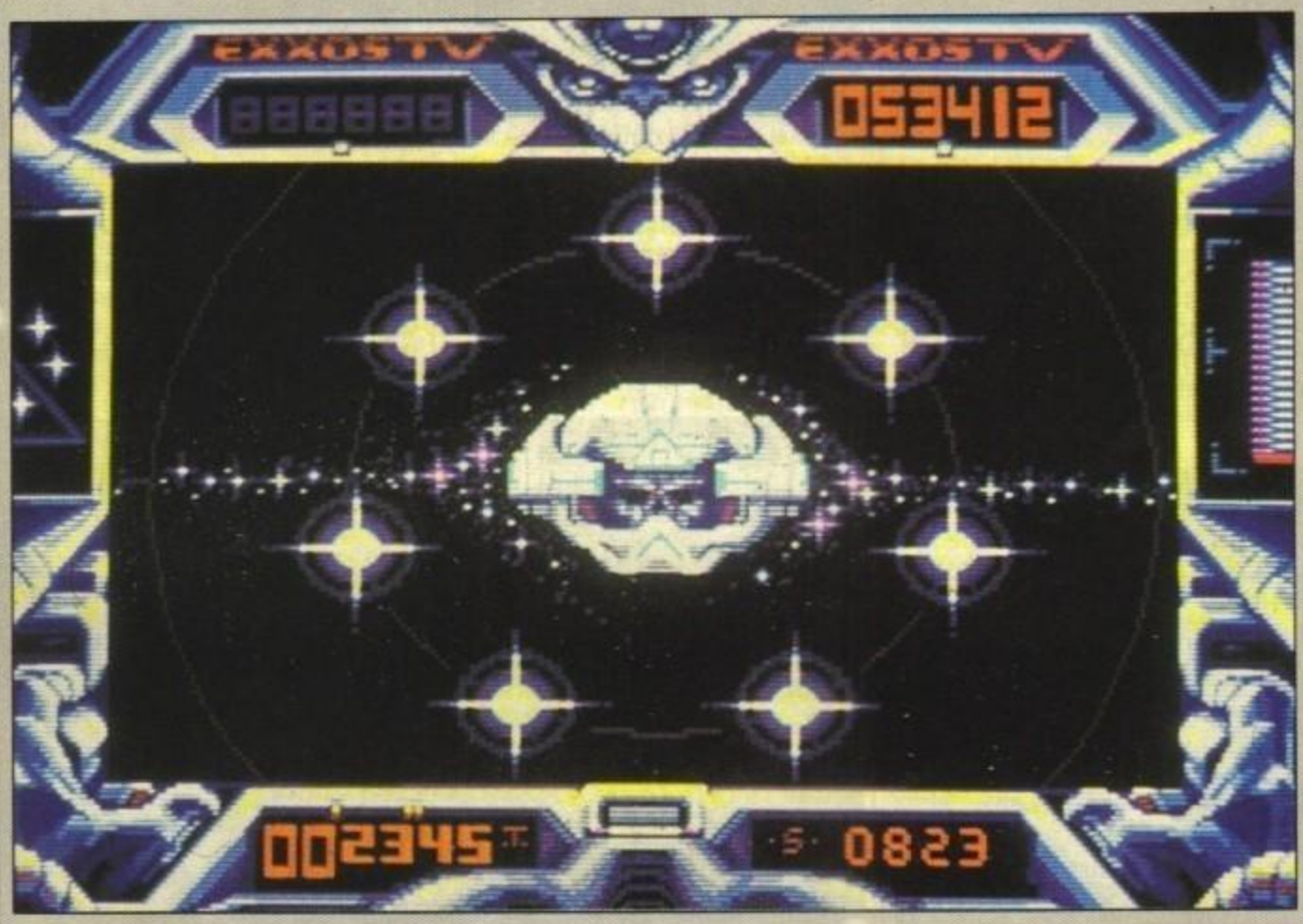
http://www.oldgamesitalia.net/

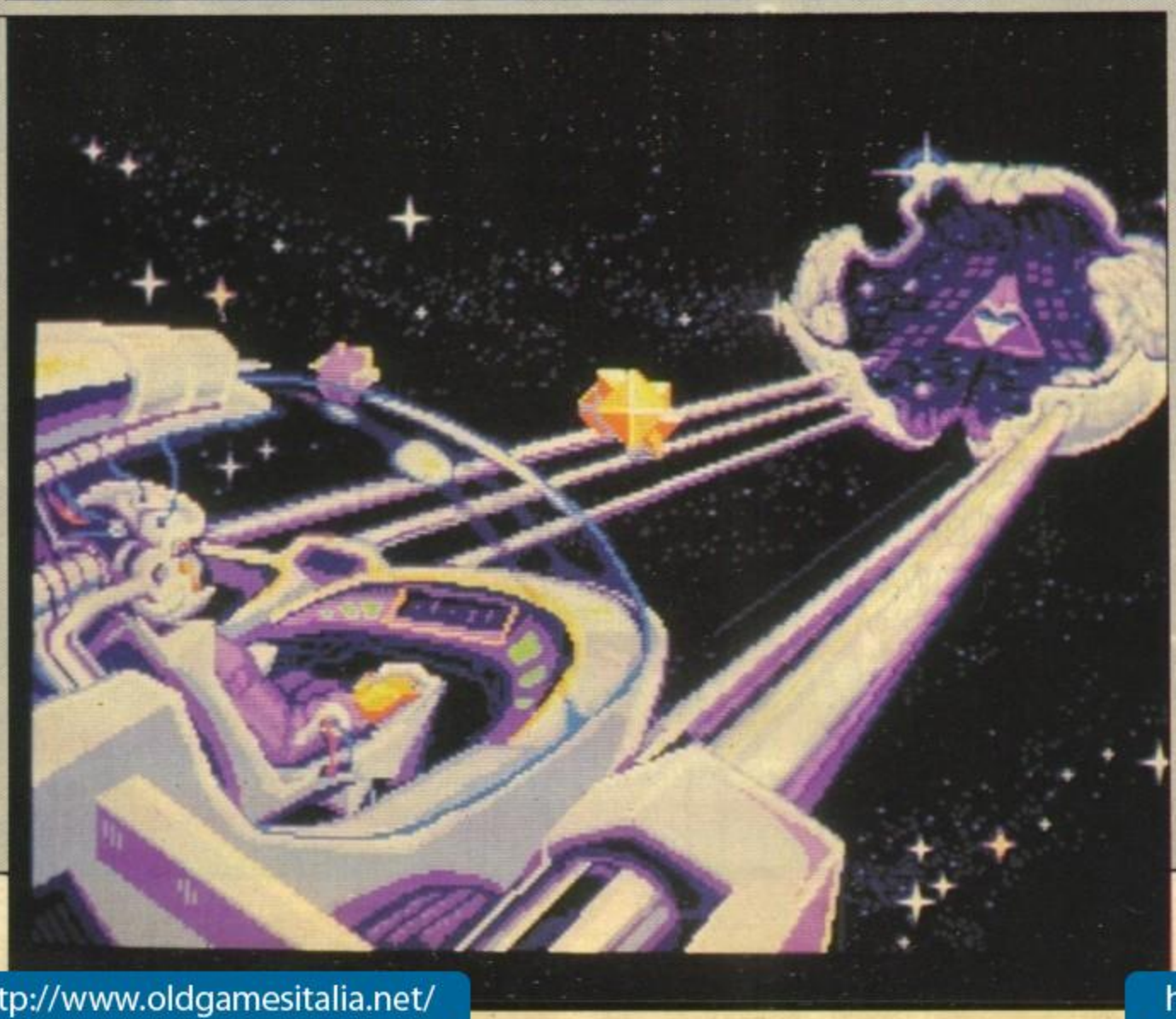
Prima foto qui sotto: Sbandando in continuazione fra le astronavi ferme dell'Inseguimento sull'Anello può essere un grande problema quando bisogna anche evitare gli asteroidi. Se siete in testa fate un sacco di punti, ma altrimenti... no, non va bene per nulla. Tirate indietro il joystick e cercate di raccogliere abbastanza carburante per fare un salto nel tempo. Il vostro scopo è di spingervi nello spazio e nel tempo più in avanti dell'avversario. La foto - per Amiga - è tratta dallo schermo di caricamento, così non aspettatevi che il gioco sia così eccezionalmente stupendo. E' la più semplice delle quattro gare, tuttavia il premio per il vincitore è un'interessante rappresentazione grafica di un fiore mutante - che cos'altro vi aspettavate da un'altra dimensione?

lontano nello spazio e nel tempo.

Questa collezione di quattro sottogiochi mantiene la strana atmosfera di Captain Blood, con un utilizzo grafico smodato di azzurro e viola in puro stile "alla Giger", in particolar modo nel Bowling Mentale.

Le gare sono abbastanza semplici (in particolar modo il Salto del Tempo) ma , anche se ben programmate, nessuna di esse genera particolare entusiasmo. Gli alieni migliorano il loro stile col susseguirsi delle gare, e le loro nuove caratteristiche vengono salvate su disco, cosicché viene sempre mantenuto un adeguato livello di difficoltà. La grande anomalia della mancanza di un modo a due giocatori è anche una grande mancanza: una volta corretta, Purple Saturn Day potrebbe diventare un gioco multi-evento molto divertente e competitivo, invece di rimanere uno dei tanti prodotti nella massa.





Atari ST

Gli strani colori ed il disegno artistico della grafica sono leggermente sottosfruttati a causa della semplice definizione di alcuni luoghi e sprite, come il circuito del Bowling Mentale o la nave nemica della Slitta Elettronica, ma generalmente l'aspetto è eccellente. Gli oggetti si muovono ad una velocità impressionante e nel campo di asteroidi parallattico l'effetto è particolarmente buono. La musica digitalizzata nello schermo dei titoli e gli stacchi non sono niente di eccezionale, ma gli effetti creano molta atmosfera e sono spesso molto futuristici. Notevole graficamente ma noioso da giocare, il gioco mostra le vere capacità grafiche dell'ST - me che cosa ve ne fate di un po' di immagini?'

GLOBALE 73%

AMIGA

A parte il fatto che è un po' più lento, è identico alla versione Atari sotto tutti gli aspetti.

GLOBALE 72%

ALTRE VERSIONI

Presto su tutti i PC e compatibili.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Flying Shark

Firebird - per Amiga [Convers. da ST]

Dopo essere decollato dal **Taito** Airport e aver distrutto tutte le sale giochi del mondo, il **Tiger Shark** è stato ingaggiato dalla Firebird con il compito di radere al suolo i computer a otto bit e di fare un vittorioso raid sull'ST; ora è partito per una nuova missione sull'Amiga nel tentativo di uscire con gloria dai monitor e dai cuori dei videogiocatori.

Il Tiger Shark è un biplano da guerra con una bocca di squalo disegnata sulla parte frontale della fusoliera, armato di una mitragliatrice a colpi illimitati e tre bombe.
Voi, ai comandi, avete il compito di pattugliare sei aree invase dalle forze nemiche che vi attaccheranno oltre che con i soliti biplani, con carri armati, aerei, navi e postazioni di contraerea.
Durante il gioco è possibile aumentare la propria potenza di fuoco — infatti distruggendo un intera formazione di biplani rossi comincerà a scorazzare per lo schermo una lettera 'S' che, una volta collezionata, aumenta di due unità la nostra potenza di fuoco, che può essere al massimo di 12 proiettili alla volta.
E possibile inoltre usare, in casi estremi, una delle tre smart bomb dateci in dotazione all'inizio del gioco e ricollezionabili per mezzo delle lettere 'B' sparse per la mappa.
A precedere l'aeroporto di fine livello, dove il nostro Tiger Shark viene rifornito di bombe e dove ci prendiamo una pausa prima di tornare a combattere, vi sono dei nemici ultra-corazzati che necessitano di molti colpi per essere distrutti.
L'arrivo di Flying Shark su Amiga rende inevitabile il paragone con il clone che l'aveva preceduto diversi mesi prima, ovvero Sidewinder.
Dal punto di vista della varietà di gioco Flying Shark vince il confronto grazie al fascino del Coin-op e dell'ambientazione, e grazie anche alla possibilità di armarsi fino ai denti.
Come programma invece Sidewinder si rivela il migliore grazie alla maggiore manovrabilità dello sprite principale, alla risposta del pulsante di fuoco e soprattutto grazie allo scrolling; infatti Sidewinder oltre ad avere uno scrolling verticale superfluido(che manca a Flying Shark) possiede quello scrolling laterale tipico della versione a gettoni di Flying Shark.
Chiusa la parentesi del paragone con Sidewinder bisogna dire che il gioco ha perso molto anche del punto di vista della grafica, che nel Coin-op era opaca e creava quindi una certa atmosfera bellica mentre in questa conversione è lucida e fa sembrare che tutto sia fatto di plastica; si ha inoltre l'impressione, a causa dei cattivi effetti di luce, che ogni sprite abbia un riflettore puntato verso di lui, perché in qualunque posizione lo si gira rimane illuminato sempre nello stesso punto.
Il sonoro non è malvagio ma usa degli strumenti che non hanno nulla a che vedere con quelli del Coin-op — e inoltre vorrei sapere dove è finita la musica del secondo livello che a me piaceva un casino.
Concludendo, possiamo considerare Flying Shark come un buon spara e fuggi e una buona conversione, ma sarebbe stato migliore se non avesse risentito della conversione da ST. Comunque non posso che consigliarlo a tutti gli appassionati del coin-op e degli spara e fuggi in generale, ma se non fate parte di queste categorie e volete un buon shoot'em vi faccio notare che in commercio è possibile trovarne di migliori.

GRAFICA: 86%
SONORO: 72%
GIOCABILITA': 85%
LONGEVITA': 68%
GLOBALE AMIGA: 77%

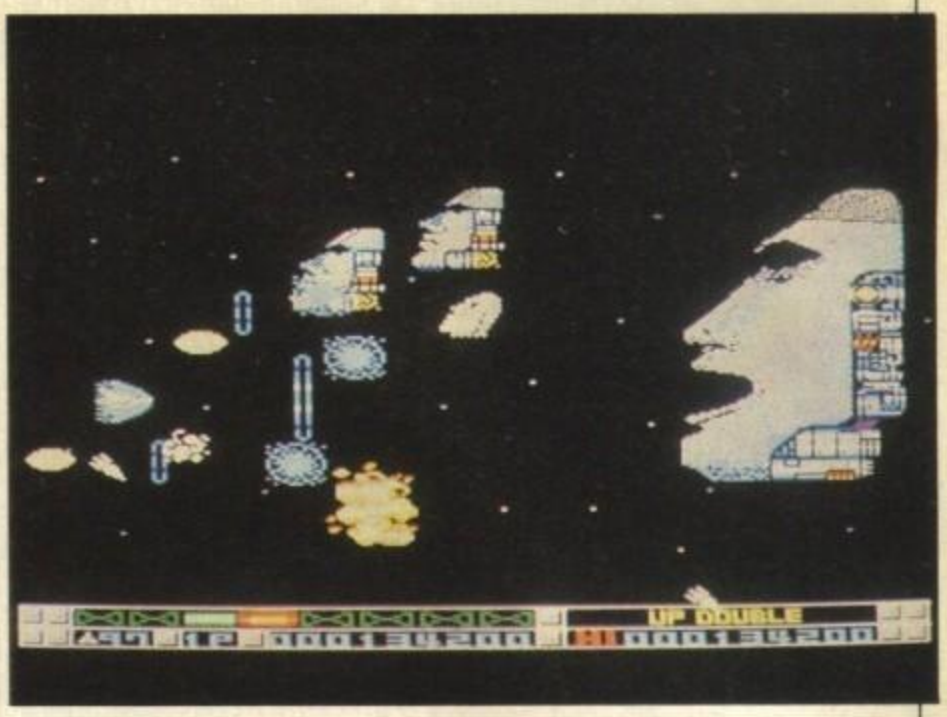
ALEX
COMPUTERS & GAMES
1° Commodore Point
ATARI COMPATIBILE IBM
LA PIU' VASTA GAMMA DI
PRODOTTI SOFTWARE E HARDWARE
Commodore Amiga 500-2000/compatibili IBM/Atari st./
Plotter Roland/periferiche per CAD su A 500 e A 2000/
tavolini per computers e porta stampante
— ASSISTENZA E RIPARAZIONI —
C.so Francia,333/4
(Palazzo degli Oblò) (zona Aeronautica)
Tel.011/77.30.184 - TORINO

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

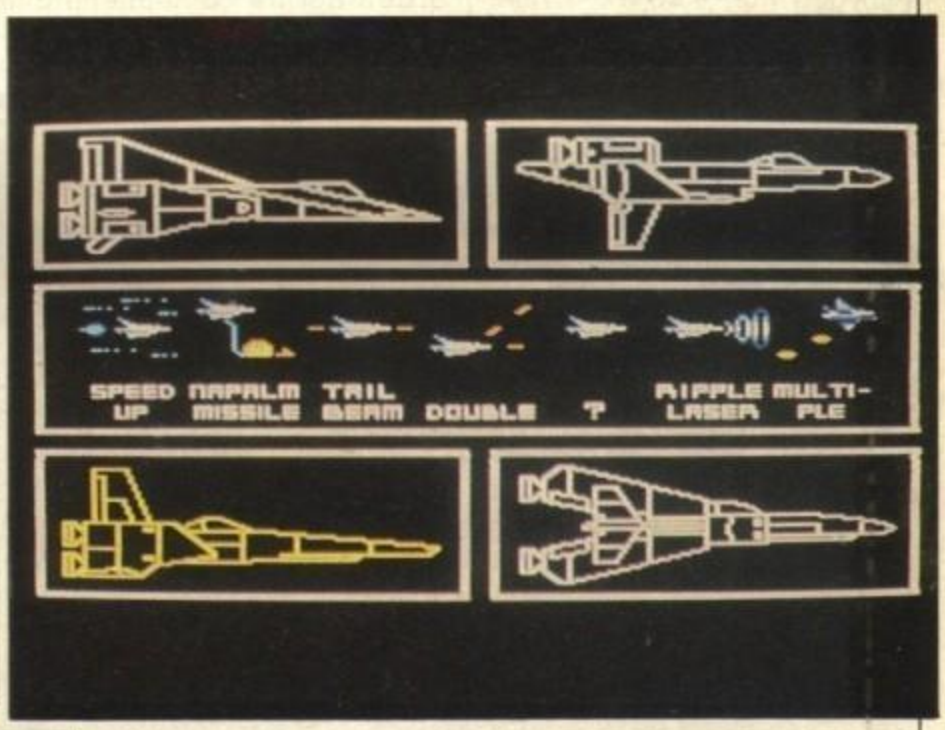
NEMESIS III: THE EVE OF DESTRUCTION

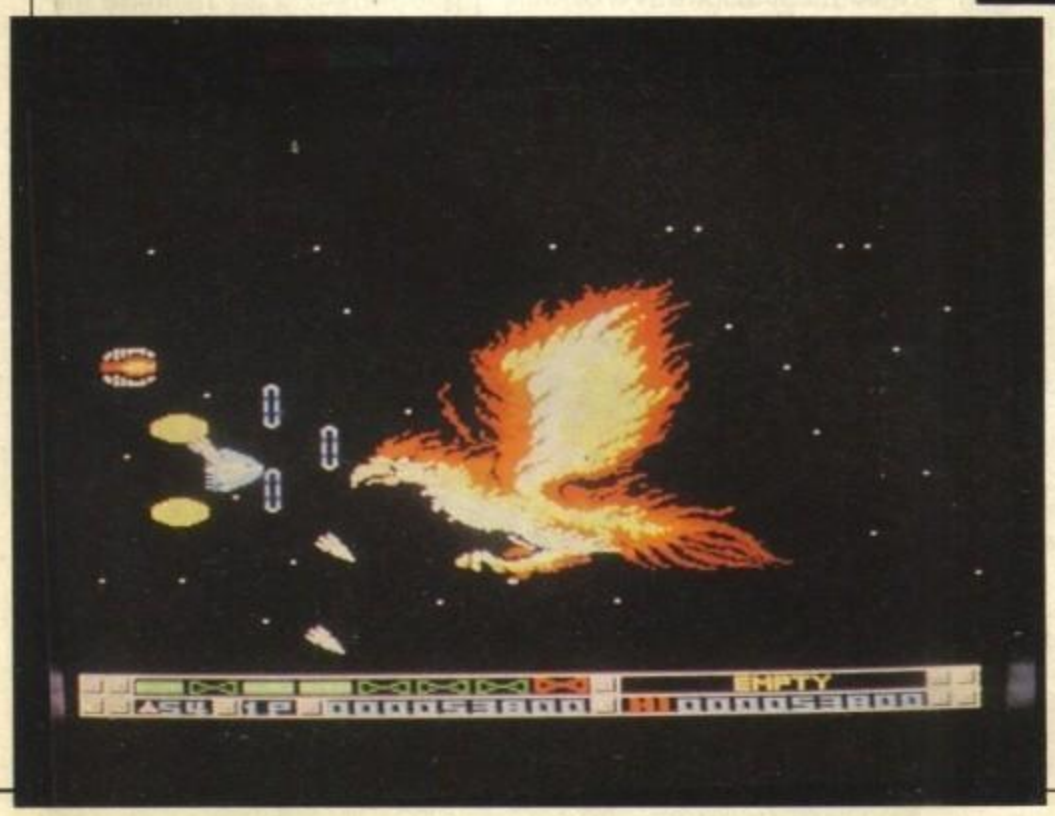
Konami - per MSX I & II [cartridge]



Circa dopo 200 anni dalla fine dalle guerre di Salamander il computer dotato di intelligenza artificiale Gaudi ha riscontrato dei disturbi spaziotemporali. I Bacterions, sembra, hanno viaggiato nel tempo per portare morte e distruzione.

Seguendo le loro tracce ed il loro possibile obiettivo, Gaudi ha scoperto che i Bacterions sono tornati indietro di due secoli - il loro progetto è di uccidere James Burton, il pilota delle due precedenti missioni Nemesis, in modo da impedire che la resistenza blocchi i loro futuri attacchi.
Quello che i Bacterions non sanno è che James ha avuto molti figli, fra i quali David - un ottimo pilota con le stesse capacità ESP di suo papà. Col cuore in fiamme, David è saltato sul suo caccia Vixen per attaccare i Bacterions, tornare indietro nel tempo per salvare il padre e tornare indietro nel presente per il conflitto finale.
All'inizio, potete scegliere uno dei quattro diversi caccia Vixen. Ognuno di essi può dotarsi di un diverso arsenale.
Anche se Nemesis II non è la conversione ufficiale di Vulcan Venture, il primo livello è copiato pari pari dal coin op. Alcuni quadri comprendono dei buchi neri che risucchiano la vostra astronave e la risputano in posti inaspettati - un altro è ambientato su un pianeta fiammeggiante in stile Salamander. Il più divertente, in tutti i casi, è il livello 4 in cui venite portati indietro nel tempo attraverso Nemesis II, Salamander E Nemesis, incontrando tutti i vecchi nemici!
Nemesis III è il più grande titolo della serie. Tutto sta su una scala gigantesca sin dallo schermo dei titoli (con la sua sequenza introduttiva di ben cinque minuti), per continuare nei vari livelli e culminare nei giganteschi avversari di fine livello. Fra le cose che non potete mancare di vedere ci sono una colossale aquila fiammeggiante, un enorme mohai ed il penultimo nemico, un robot scheletrico grande quanto tutto lo schermo.
Nemesis III ha un po' abbassato il livello di difficoltà del titolo precedente, ma la difficoltà generale rimane costantemente alta, dal momento che è necessario trovare le armi extra e le mappe, che giacciono nascoste da qualche parte. Nel caso non ci riusciste, quel che vi aspetta è una serie di fallimenti - una pessima prospettiva anche se siete armati sino ai denti.
Con la presentazione, l'atmosfera e le caratteristiche di una qualità da coin op, Nemesis III è sicuramente il miglior titolo della serie. Anche se manca la bella opzione di gioco in coppia di Salamander, non esistono altri titoli paragonabili a Nemesis III sull'MSX.





MSX-I/II

Come sempre lo scrolling è abbastanza stentato ed in alcuni punti la presentazione grafica non è perfetta (ad esempio ogni tanto gli elementi grafici sono circondati da grossi blocchettoni neri). Il primo problema non si nota quasi a causa dell'azione totalmente impegnativa, mentre il secondo diventa trascurabile quando considerate la quantità di azione che trovate in questa cartuccia.

GLOBALE 86%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IK+

System 3
Amiga [convers. da Atari ST]

Penso che la System 3 non smetterà mai di stupirmi; così, dopo aver programmato il mio gioco preferito su 64 (Chiaramente mi riferisco a THE LAST NINJA) ha portato IK+ (così come è chiamato più confidenzialmente da amici e parenti) su ST ed ora su Amiga.
Sin dallo schermo dei titoli, dove possiamo ammirare l'apparizione della scritta IK+ e le sagome di piccoli combattenti che eseguendo una serie di mosse si lasciano dietro una scia colorata, si può capire che ci troviamo davanti a uno di quei giochi che ci terranno incollati al video per giorni e giorni.
Per chi non avesse mai visto IK+ bisogna dire che è un gioco di combattimento con un concetto di gioco che lo rende unico nel suo genere; infatti in IK+ vi sono ben 3 lottatori nello schermo.
Lo schema di gioco è semplicissimo: i tre combattenti si picchiano tra di loro (compresi quelli comandati dal computer!!) con lo scopo di guadagnare punti combattimento e dopo 30 secondi di rissa assoluta i due lottatori che hanno ottenuto più punti combattimento passano al livello successivo e se questi due lottatori sono quelli computerizzati la vostra partita finisce.
Se un lottatore reggiunge la quota di sei punti combattimento prima della fine dei 30 secondi, il tempo rimanente viene trasformato in punti bonus che si vanno a sommare al punteggio totale del giocatore.
Ogni due livelli di combattimento vi si presenta un livello bonus; che la prima volta vede il nostro lottatore impegnato a respingere sfere rimbalzanti con l'aiuto di uno scudo mentre la seconda volta lo vede impegnato a calciar via delle bombe prima che esplodano.
IK+ è divertentissimo, e l'idea dei tre combattenti che se le danno senza esclusione di colpi dà un'incredibile sensazione di ultraviolenza soprattutto se giocato in due contro il computer.
Ma a rendere IK+ ancora più divertente è quel tocco di ironia sempre presente nel gioco; che effetto vi farebbe vedere cadere i pantaloni al vostro karateka se lo lasciate per un po' senza controllo? Oppure cosa provereste vedendo passare un PAC-MAN per lo schermo o vedendo un periscopio che di tanto in tanto esce dal mare?
I karateka sono poco colorati ma sono splendidamente animati, cosi come è animato il bel fondale che fa da cornice al gioco.
Il sonoro comprende, oltre alla buona conversione del remix di Hubbard, dei bellissimi effetti campionati che danno una splendida sensazione di ossa rotte.
Questo e sicuramente il miglior gioco di combattimento sul mercato dei 16 bit e non posso che consigliarlo a chiunque desidera spendere bene i propri soldi e chiunque voglia ore, giorni, mesi o anni di divertimento ultraviolento.

GRAFICA: 81%
SONORO: 92%
GIOCABILITA': 96%
LONGEVITA': 90
GLOBALE: 94%

KING'S QUEST IV

Sierra On Line - Atari ST [convers. da PC]

I sono quattro: sì, ecco la quarta puntata della saga ideata da Roberta Williams, che fa parte el filone della più tradizionale "sword and sorcery", la branca della fantasy che propone cioè suoi protagonisti elfi, maghi e principesse; ed è proprio di una principessa che ci occuperemo, Rosella è il suo nome, la quale dovrà nel nostro gioco andare alla ricerca di un frutto magico che servirà a salvare la vita di suo padre, il re Eduardo colto da una sorta di ictus cerebrale può sperare di continuare a vivere solo nutrendosene. Per impossessarsene la nostra eroina dovrà prima trovare l'amuleto di Genesta che è da qualche parte nella landa di Tamir, su cui incombono i malefici della maga cattiva Lolotte. La nostra accattivante protagonista che sfoggia due trecce bionde da far impallidire le liane di Tarzan tanto stimolano ad appendervicisi (o era appendercivisi? Queste particelle pronominali mi fanno impazzire!).
The Perils of Rosella va annoverato tra gli arcade/adventure in quanto, ed è un'abitudine per la Sierra, propone un personaggio in movimento sullo schermo il quale può incidere sull'ambiente esterno tramite una serie di messaggi che vanno comunicati tramite digitazione in una finestra apposita che si apre ogni qual volta lo si richiede.
Direi abbastanza azzeccata questa commistione di elementi puramente adventure come le richieste testuali e peculiarità arcade come il personaggio controllabile che spazia in un paesaggio anche se spesso comporta problemi a causa di defezioni nella descrizione dell'ambiente di gioco che d'altronde si pretendono solo da un puro adventure. Insomma bisogna molto spesso fare qualche sforzo "ottico" per interpretare ciò che appare sullo schermo visto che non c'è un responso testuale ad aiutarci. Comunque proseguiamo con la favola della principessa dalle trecce dorate (è un classico, credo); come si diceva poc'anzi The Perils of Rosella è una narrazione "fantasy" in cui compaiono archetipi del filone come nani alla Rui Barros (c'è una casetta in cui se ne trovano sette, e non vi dico altro), orchi occultati dietro a grandi querce che tendono agguati alla nostra erede al trono (ma una volta non erano i lupi?), cupidi svolazzanti che scagliano frecce d'amore; con tutti questi soggetti è facile interagire tramite comunicazione (verbi Talk, Say etc.) o un'altra serie di classiche azioncine che comportino cessione, furto di oggetti e altro. Il gioco è del tutto simile, e parlo soprattutto dal punto di vista dell'impatto visivo, alla sua versione IBM aggiungendo una brutta colonna sonora d'inizio che sa di sovrapposizione di altre quarantotto colonne sonore a creare un casino da cui le vostre orecchie saranno incapaci di districarsi, meglio evitare subito la presentazione, prima raccomandazione. La seconda raccomandazione è invece quella di comprare questo gioco a tutti i costi, perché per vastità, complessità ed intricatezza di situazioni può considerarsi uno dei migliori nel suo genere, in ogni caso il migliore della Sierra realizzato fino ad ora). I dischi sono quattro e questo fa presagire quanto vasta sia l'area di gioco, per cui Rosella avrà di che scarpinare (a meno che cavalchi l'unicorno...) e noi di che divertirci per un bel pezzo.

GLOBALE ST: 90%

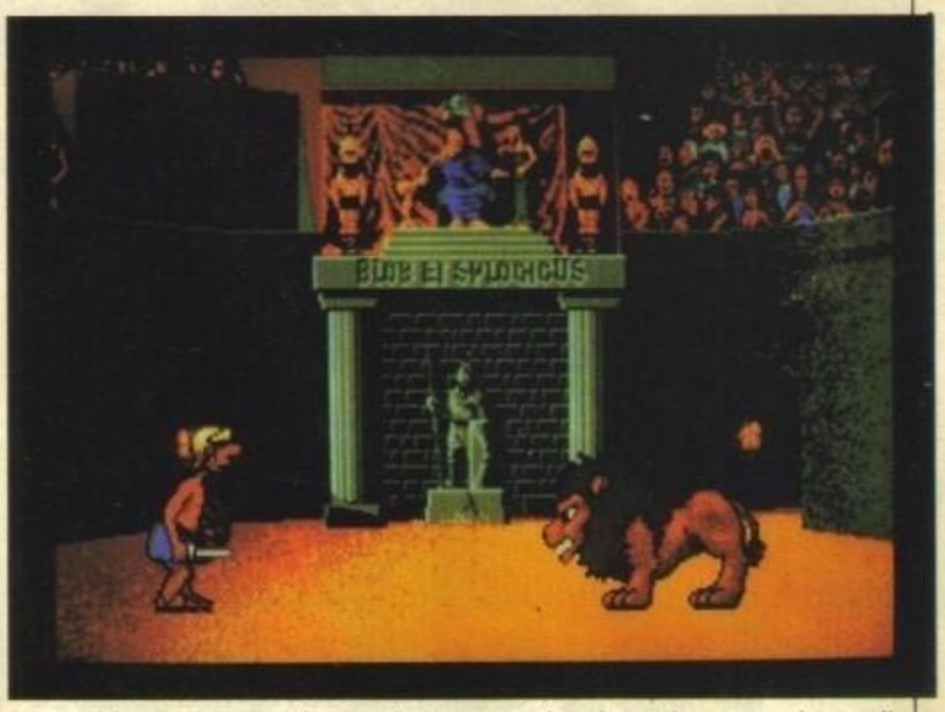
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SMANETTONI TE SALUTANT

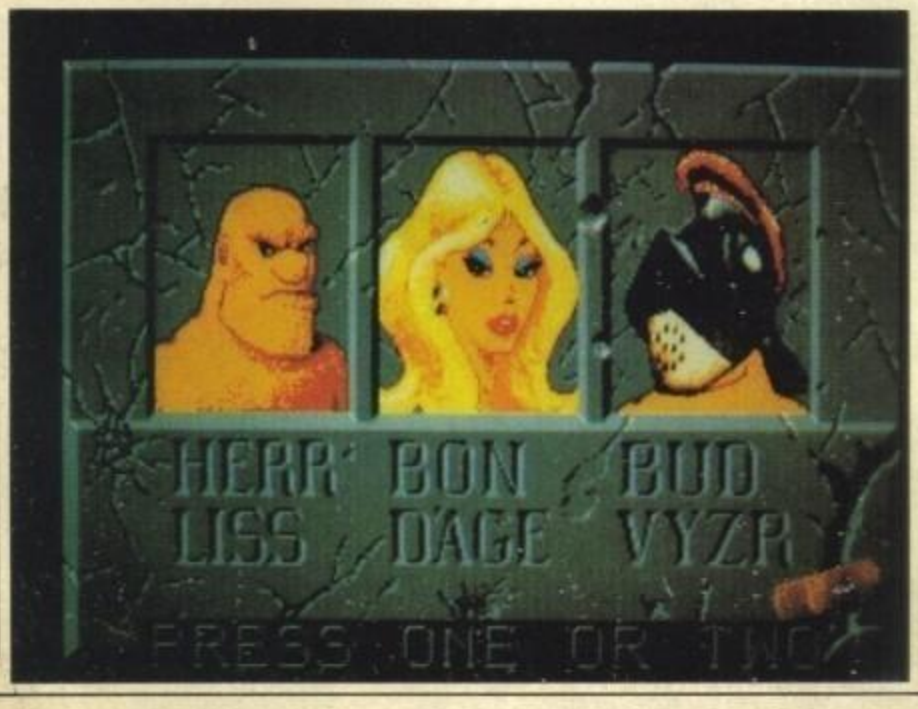
I, LUDICRUS

Actual Screenshots(CRL) - Atari ST



Ludicrus è uno dei più scalcinati abitanti dell'Urbe infilato per sbaglio nella schiera dei gladiatori che abitualmente si affrontano nell'arena per l' insano divertimento di qualche centinaio di spettatori perversi con i quali il nostro placido personaggio non ha niente a che fare. Ludicrus lava semplicemente le piastrelle del Colosseo, si ubriaca abitualmente al "Caesar's Arms" e corre dietro alle toghe femminili nel tempo libero. Fatto sta che questo antieroe dell'antica Roma scopre il suo nome tra le liste dei gladiatori, l'equivoco non si chiarì ed ecco perché caricato il gioco, ritroviamo il nostro eroe coi fianchi cinti da un succinto perizoma e la testa semicalva sormontata da un colossale casco metallico; nella mano destra una spada corta, nella mano mancina uno scudo tondo di legno. Tutt'intorno tifoserie schiamazzanti che applaudono la vittoria, una parola che Ludicrus non ha mai conosciuto, di uno dei contendenti. Lo svolgersi del gioco propone un classico uno-contro-uno con mosse preprogrammate ognuna associata ad un particolare movimento del joystick in corrispondenza della pressione o meno del pulsante, una storia che si ripete ormai da quattro annetti, cioè da quando comparve per la prima volta sui nostri schermi Karate Champ, capostipite della serie. Codesto mito dei videogame una buona fluidità di movimento perché le mosse dovevano ben essere riprodotte nel loro svolgersi e ciò fu richiesto ad ogni buon successivo picchia-duro: bene, da questo punto divista l, Ludicrus è ineccepibile: l'animazione è di una fluidità stupefacente, che rende ogni sequenza uno spezzone da cartone animato, con lodi superlative alla grafica veramente da fumetto. Ma addentriamoci nella "res ludica" cioè nell'aspetto propriamente giocoso del prodotto della Actual Screenshots: come si evince dalle prime schermate, a solcare il terreno dell'arena saranno sempre in due con presenza fissa il nostro Ludicrus e presenza cangiante il suo avversario che assume aspetto di nerboruto gladiatore, di agile gazzella armata, di leone e di un terribile Schwarzenegger col volto coperto da una maschera tipo Venerdì 13. I due contendenti si combattono con colpi ad ogni altezza del corpo, si proteggono con abili mosse di difesa che implicano l'utilizzo dello scudo in uno schermo che conosce anche uno scrolling orizzontale per scoprire l'intera area di gioco che il video non contiene nella sua interezza; il tutto contrassegnato dal più efficace umorismo che mai abbia solcato i nostri schermi e a rovinare il tutto c'è uno spessore di gioco dell'ordine di una sogliola. La verità è che se si vuole produrre ancora un picchiaduro decente bisogna veramente introdurre qualche effettiva novità e non può bastare la scusante di una nuova ambientazione con un'ottima grafica. Ave, morituri.

GLOBALE: 44%



STIAMO CERCANDO
SOFTWARE MANAGER

Requisiti richiesti:
— Conoscenza approfondita del mondo dei video-giochi
— Conoscenza di base di programmazione
— Ottimo inglese sia scritto che parlato

Job Description:
— Visione e valutazione di nuovi prodotti esteri e italiani
— Manualistica - traduzioni/controllo traduzioni
— Stesura bollettini informativi sui giochi

**Spedire curriculum vitae dettagliato a:
Edizioni Hobby - Casella postale 853 -
20101 MILANO**

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PHANTOM FIGHTER

[Martech - per Amiga/PC]

Tanto va la gatta al lardo... Questo proverbio potrebbe andare bene per la gente di Farronzark, anche se le loro avventure galattiche sono state spesso causate dalla disperazione - il problema comuna della sovrappopolazione ha forzato il lancio di navi colonia alla ricerca di nuove case. Una delle loro mete, il pianeta Kortran, era vivibile anche se stranamente familiare; gli anziani dicevano che assomigliava a Farronzark nei suoi primi stadi di civilizzazione.

Le forme indigene (i Korts), sapendo che non sarebbero stati ben visti, se ne andarono a nascondersi nelle zone desertiche del pianeta. Venne costruita una nave colonia per andare a distruggerli, ma non fece mai ritorno.

E' a questo punto che arrivate voi. Con un anziano, MacMix Dune, come compagno di viaggio, guidate una nave nella zona desertica e scoprite una realtà allucinante: una flotta di navi e navette, provenienti da tutto il sistema stellare e persino da diverse epoche. La flotta vi supera a tutta velocità e distrugge la vostra colonia.

MacMix Dune vi racconta allora dei primi anni di Ferronzark. La gente era superstiziosa e scappò nei boschi quando scoprì che la fine era vicina, per purificare le proprie anime uccidendo il male che vi abitava. Mac fu l'unico a tornare indietro, e vide la stessa flotta allora, quando si nascondeva nelle zone desertiche di Kortran.

Ora lui è morto, ma voi siete il Guerriero Fantasma, destinato a distruggere la strana flotta e liberare le anime di tutti gli antichi uccisi da essa. Per far questo, la vostra nave è armata di un laser potenziabile per distruggere intere ondate di alieni.

Per aiutarvi, particolarmente contro i grandi alieni di fine livello, alcune ondate lasciano delle icone quando vengono distrutte, e queste icone potenziano le vostre armi.

Gli shoot'em up veramente belli sono piuttosto rari sulle macchine a 16 bit, e Phantom Fighter è un'ottima aggiunta a questa categoria. Le formazioni di alieni sono veloci ed affascinanti e lo scrolling fluido sono le principali caratteristiche del gioco, e Phantom Fighter le unisce ad un'ottima manovrabilità ed un'ottima grafica.

Lo scrolling a direzione varia-

A destra un'immagine del gioco e lo screen di caricamento (entrambi versione Amiga), e sotto il gioco sul PC...

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

bile aggiunge profondità al gioco Amiga, ed anche se la versione PC scorre solo in verticale, mantiene una certa profondità con le sue armi addizionali, che hanno un sacco di nomi strani come Friends e Whacks.
Phantom Fighter è un programma difficile ma estremamente giocabile che si merita un posto nella vostra collezione di software.

Amiga

la grafica non è di qualità eccelsa ma è sicuramente ben disegnata, con sprite che si muovono velocissimi su fondali dotati di animazione. La vostra nave è un veicolo dall'aspetto particolarmente goffo, ma riesce ad avere un certo impatto sulle formazioni nemiche. Costoro, del resto, possono vantarsi di alcuni fra gli schemi di attacco più belli ed efficaci mai visti su di un monitor. La musica e gli effetti sonori sono deludenti ma non detraggono niente dalla giocabilità.

GLOBALE 78%

PC

Con l'uso di una scheda EGA l'aspetto grafico è addirittura realistico e molti elementi fanno un uso ottimo dell'ombreggiatura. Lo scrolling solo verticale è bilanciato dalla possibilità di agganciare 11 armi differenti, e Phantom Fighter può essere dichiarato senza problemi il miglior shoot'em up mai visto su un PC

GLOBALE 80%

CENTRI SOFT

GAMMA OFFICE SYSTEM
20095 CUSANO MILANINO
Via Sormani, 67
Tel. (02) 6134913-6198294
COMPUTER e GIOCHI:
ATARI • COMMODORE
ATARI ST • MSX
COMPATIBILE IBM • SPECTRUM
SOFTWARE - HARDWARE
COMMODORE • AMIGA
SOFT center
VENITE A TROVARCI

Il Grillo Parlante
NOVITA' SOFTWARE
COMMODORE - ATARI
Via S. Canzio, 13 - 15 r.
Tel. (010) 415.592
GENOVA SAMPIERDARENA

Tintori
SOFTWARE HOUSE
VIA BROSETA, 1 BERGAMO
TEL. 035-248623
Commodore
ATARI
SOFT center
COMPATIBILI IBM
AMIGA
SEGA

NOVITA'
Vendita per corrispondenza

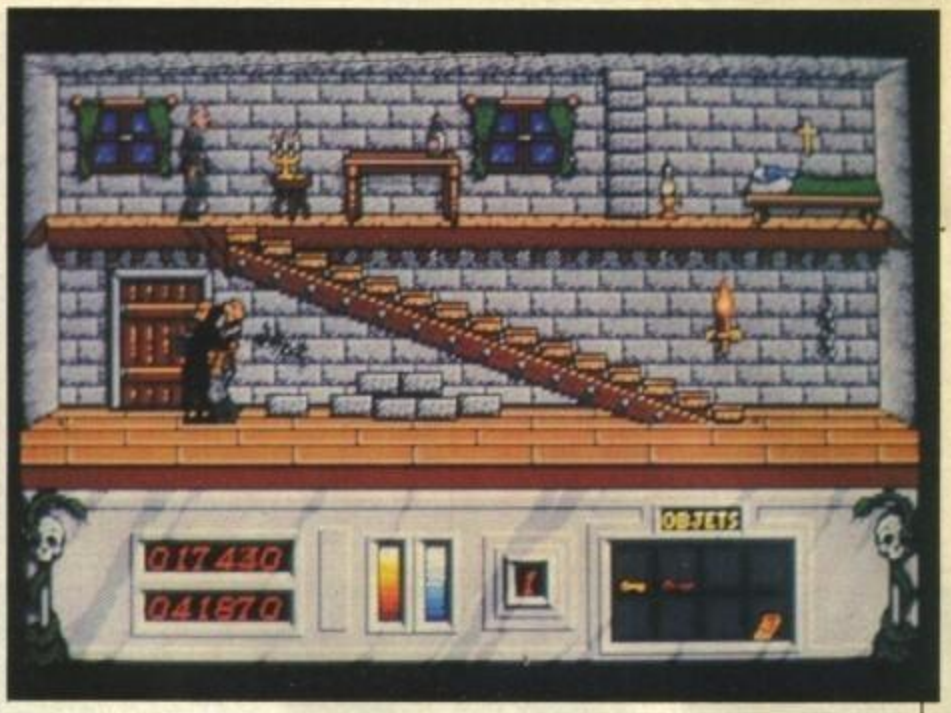
BUSINNES POINT
VENDITA PER CORRISPONDENZA DI NOVITÀ HARDWARE E SOFTWARE PER:
C64 - C128 - AMIGA - ATARI 130/520 ST - MSX - MSX2 - IBM COMP.
SOFT CENTER
E IMPORTAZIONE DIRETTA
VIA CARLO MAYR, 85
44100 FERRARA
TEL. 0532/762054

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Night Hunter

UBI Soft - Atari ST



Qual'è il soggetto più comune per un gioco per computer? Alieni spaziali. E tolti gli alieni? Lo Sport. D'accordo. E se togliamo gli alieni e lo sport, quale può essere il più comune? Forse l'horror. Qualcosa di non-morto. Hanno già fatto una versione di Via col Vento, allora? Macché! Sin dall'inizio dell'era dei computer, Dracula è stato il più grande protagonista del software. Oh.

Amuleti sacri ci hanno aiutato a tenere il tremendo Conte Dracula ed i suoi aiutanti sotto controllo. Ma quale malvagità ha il principe delle tenebre!
Egli progetta di rubare gli amuleti, creare un po' di caos ed alla fine comandare il mondo. Una vana speranza?
Il professor Van Helsing ha avuto notizia dei progetti di Dracula e sta formando un esercito di quel che la confezione definisce "anti-anti-vampiro". Questo potrebbe significare la fine di Van Helsing, attaccato da tutti per il fatto di essere un "anti-vampiro"! Per fortuna anche lui ha il suo esercito di anti-vampiro - altrimenti il prof. sarebbe in una situazione un po' grave - che sta preparando delle trappole per i cattivi e informando la popolazione di quel che sta accadendo.
Ora il colpo di scena... voi siete Dracula! Ma questa deve essere la sua versione nel remake francese, poiché non solo il conte può trasformarsi in un pipistrello, ma anche in un lupo mannaro! Questo viene particolarmente utile quando si tratta di attraversare degli specchi d'acqua ed infastidire le truppe di Van Helsing che tentano di impedirvi di rubare i medaglioni-amuleto. Drac stesso non è una mammoletta, ed una breve pressione del pulsante di fuoco gli fa agguantare e risucchiare per benino qualsiasi umano si trovi nelle vicinanze, con un accompagnamento di effetti adeguatamente gorgoglianti.
Non tutto è a favore del nostro vampiro, comunque, e l'esercito umano è armato di archi e frecce, acqua santa, asce e pugni. ci sono anche delle streghe verdi e volanti che ghignano mentre lanciano i loro attacchi magici su Dracula. Nei livelli successivi il conte incontra signore imparentate con orsi, uccelli da preda e poliziotti armati.
L'avversario più mortale di tutti rimane comunque il professore. Costui arriva alla fine di ogni livello, e basta un o dei suoi pioli per ridurre il nostro eroe in polvere.
Con 30 livelli a disposizione, lo scopo è di attraversarli tutti per raccogliere (succhiando nel frattempo un po' di sangue qua e là) cinque chiavi e tre pergamene in ognuno di essi. Un sistema di password vi evita di dover ricominciare ogni volta dall'inizio.
Principalmente un'arcade-adventure, Night Hunter si fa notare in mezzo alla massa per il suo sonoro ottimo, i personaggi bene animati e gli scenari adeguatamente tetri. L'unico difetto sta nella risposta lenta di Dracula ai nostri comandi. Starsene fermi a prendere una freccia dopo l'altra non è il modo migliore di vincere, ma il dannato vampiro non si accuccerà mai prima di averne beccate almeno tre dritte nel suo cuore ghiacciato. Molto frustrante, specialmente quando Van Helsing appare con i suoi paletti mortali.

ST
Musica interessante ma ripetitiva accompagnata da alcuni effetti sonori grandiosi - in particolar modo quello degli attacchi di Dracula mentre il conte si disseta. L'animazione di tutti i personaggi è brillante e la sequenza di trasformazione del conte è molto chiara. Le chiavi sono difficili da identificare, ma la pausa permette di esaminare con attenzione ogni schermo. La UBI Soft se ne è stata tranquilla per qualche tempo: Night Hunter rappresenta il loro benvenuto ritorno dalla landa dei semi-viventi.

GLOBALE: 81%

ALTRE VERSIONI
Potrete presto addentare la versione per PC e Amiga.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TOP GUN

Konami - Nintendo Entert. System

Il tema del gioco è sicuramente molto affascinante. Chiunque abbia visto il film sarà sicuramente rimasto colpito dalle spettacolari sequenze, dall'ultratecnologia della marina americana, da tutti quegli eroi bravi-belli-buoni-che-non-sparano-mai-per-primi-ma-vincono-sempre-ugualmente-e-riescono-ad-uscire-da-disastrosi-ammaraggi-con-i-capelli-perfettamente-a-posto. Giunti a casa avrete tirato fuori dall'armadio tutti i vostri modellini dell'F14 Tomcat e giurato di dedicare la vostra vita all'aeronautica entrando al più presto in marina. Quale delusione quando avete scoperto che la gloriosa Marina Militare Italiana dispone di ben 1 portaerei-incrociatore Garibaldi (formato mignon) per giunta senza aerei.

Quale mezzo migliore per affogare le vostre amarezze della vostra fedelissima console Nintendo su cui poter finalmente emulare le gesta del tenente Maverick?

La affascinante atmosfera del film la ritroviamo anche nel gioco che si presenta veramente bene con una musica digitalizzata originale del film che vi farà dimenticare il sonoro altrimenti abbastanza mediocre dei precedenti giochi Nintendo. Anche la bella schermata digitalizzata del decollo dell'F14 è di evidente ispirazione cinematografica e vi farà venire l'acquolina in bocca pensando a come sarà il gioco.

Questo, compatibilmente con il carattere arcade della console, non è un simulatore controllato da 2 joystick, 32 tasti e 8 tasti funzione, ma si avvicina maggiormente ad uno shoot'em up. I livelli sono cinque, ma prima di partire bisogna fare la dovuta selezione d'armamenti tra i tre missili a disposizione tutti con diverso rapporto prestazioni-peso, giusto per immedesimare ancora un po' il giocatore.La prima missione è di semplice esercitazione, per prendere le distanze con i nemici e fare la mano sui controlli. Questi, visto il carattere arcade del gioco, non sono molto complicati e si riducono al joypad con i due pulsanti caratteristici del Nintendo. Il primo serve ad azionare la mitragliatrice mentre il secondo ha il duplice compito di assicurare il mirino automatico sull'obbiettivo e di lanciare il missile. Sulla plancia i controlli sono essenziali per la velocità e l'altezza ed il radar (di utilità abbastanza limitata a dire il vero) e l'aereo non è assolutamente complicato nel controllo. Non c'è infatti da fare attenzione a stallo, altezza e tutte le caratteristiche tipiche dei simulatori di volo per concentrarsi a tirare giù nemici.

Con questi non si ingaggia un vero e proprio duello aereo, ma si limitano a sfrecciarti intorno in diversi schemi, passandoti da dietro, attaccandoti di fronte oppure mettendo un po' di sale sulla coda del vostro Tomcat. Il nemico in coda viene segnalato da una trasformazione del radar in telecamera posteriore e vi garantisco che dovrete ballare un bel po' per liberarvene. Una volta conclusosi il combattimento con nemici non meglio identificati (siamo dalle parti del Golfo Persico, chi ha le orecchie per intendere intenda) si arriva alla fase di rientro. L'atterraggio sulla portaerei è la sezione più difficile. Messaggi sul monitor vi segnalano gli errori di rotta nell'avvicinamento dicendovi se dovete cabrare, picchiare, ecc... Più facile a dirsi che a farsi, perché la precisione deve essere veramente millimetrica e la scena abbastanza inquietante dell'approssimarsi della portaerei si conclude solitamente con una visita ai pesci.

Il tie-in è stato sicuramente realizzato alla perfezione. La grafica è eccellente non solo nelle schermate digitalizzate, ma anche durante il gioco, anche se manca di varietà nei suoi sfondi nuvolosi. Però, così come nel film sotto una pregevole realizzazione ed una grande spettacolarità si nascondeva un contenuto abbastanza mediocre, anche il gioco oltre una bellissima presentazione non va. L'impostazione nettamente arcade a sfavore della simulazione gli tolgono infatti la varietà e la complessità caratteristica di questi ultimi. Il tutto si riduce a scaramucce ad alta quota, con i nemici che ti vengono addosso in schemi più o meno prefissati e se questo può divertire per le prime volte diventa alla lunga abbastanza noioso. Le poche variazioni ai livelli successivi e le fasi di atterraggio sulla portaerei non sono sicuramente sufficienti a risollevare la varietà che è molto al di sotto dello standard Nintendo.

GLOBALE 58%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

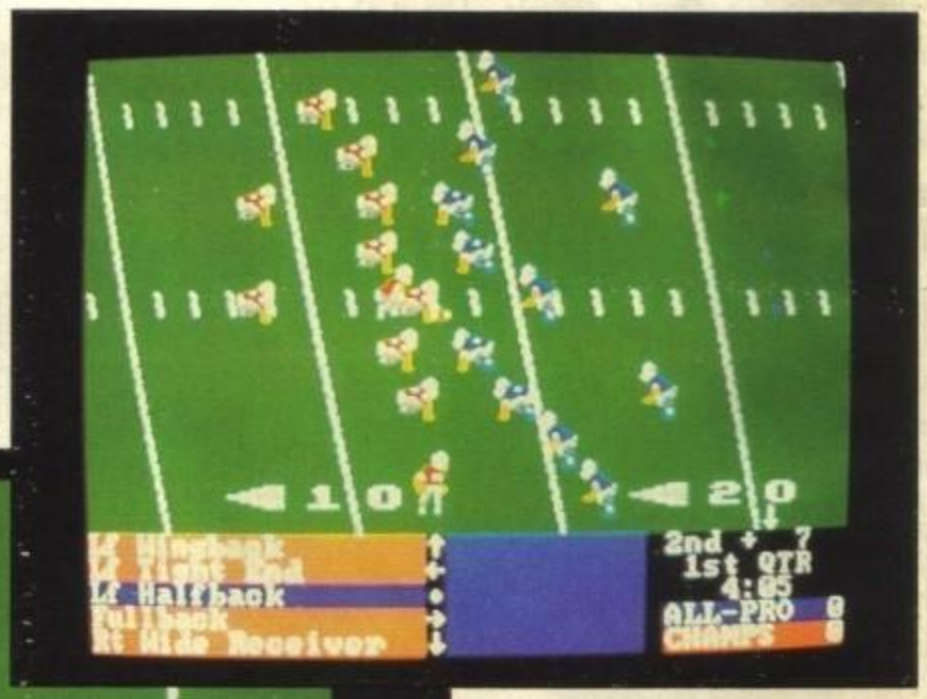
http://www.oldgamesitalia.net/

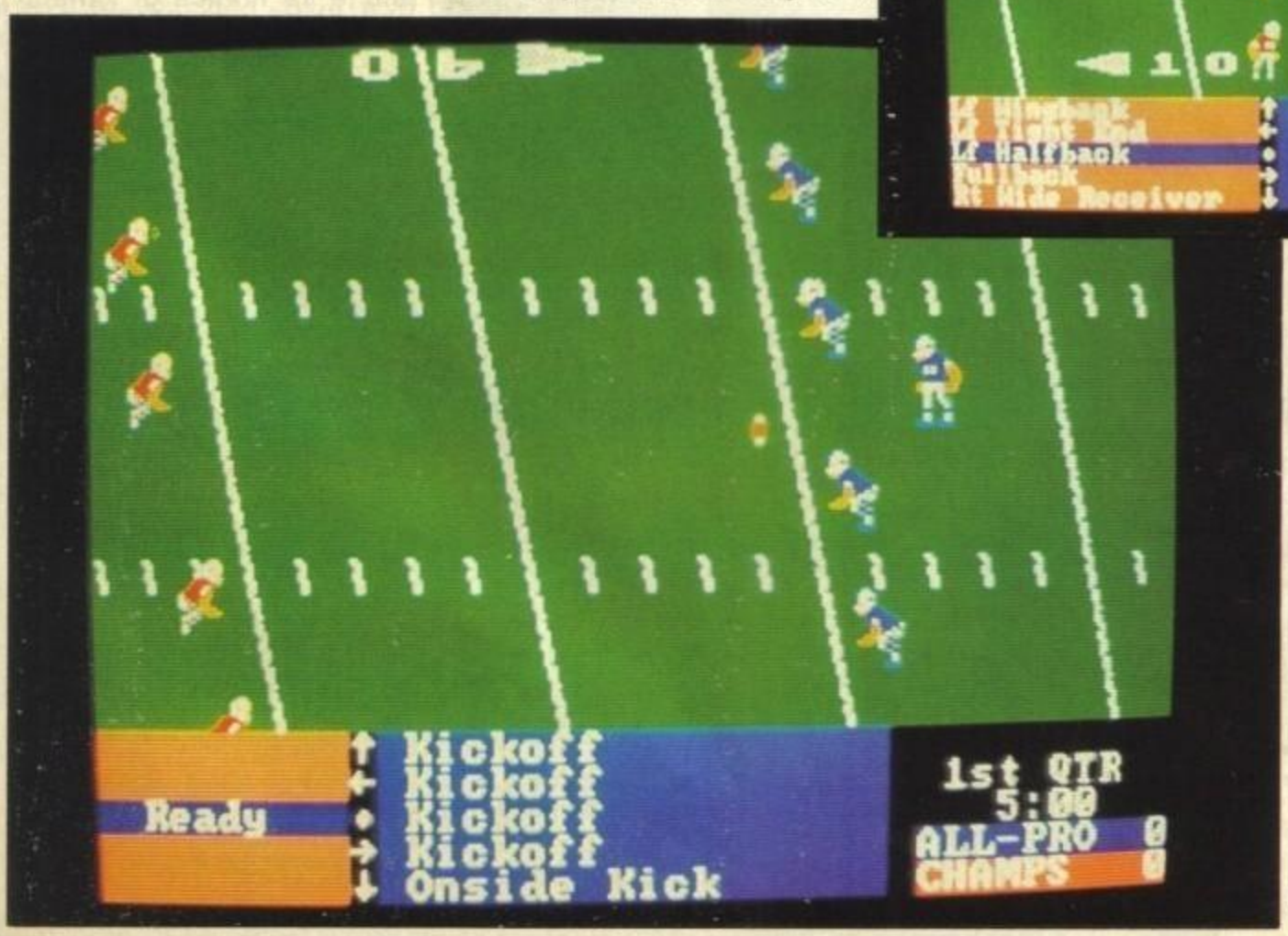
4th & Inches

Accolade/US Gold - PC & compatibili

I produttori di Hardball ci riprovano. Probabilmente per cercare di contrastare lo strapotere della Gamestar nel settore dei giochi sportivi, propongono questa versione computerizzata del famoso football americano.

Ora è possibile mettersi nei panni dei famosi giocatori professionisti senza averne la necessaria stazza fisica. E in più ci si può anche improvvisare allenatori della squadra e sostituire i giocatori che non rendono in un determinato ruolo con le rispettive riserve. Siccome ad ogni giocatore è assegnato una caratteristica fissa che varia da grossezza a velocità è possibile scegliere la caratteristica più adatta scegliendo tra titolari e riserve. Tanto per capirci le suddette caratteristiche, grossezza e velocità vanno considerate come antitetiche, nel senso che se uno è veloce e sfuggente come un'anguilla è anche debole e facile da placcare. Una volta che avete scelto la formazione che più vi aggrada, sarete catapultati nello stadio pronti per il calcio d'inizio. Il campo e i giocatori, cosa alquanto comune nei giochi sportivi, sono visti di fianco. In basso trova posto anche la lista delle tattiche che potete applicare al momento. Una volta calciato il pallone, farete conoscenza con il discutibile sistema di gestione dello schermo: quando la palla viene passata o calciata, questo viene "ridisegnato" alcune volte fino a che la palla tocca terra; se invece qualcuno si muove con la palla in mano avviene lo scrolling vero e proprio, come d'altronde sarebbe giusto. Questa scelta è discutibile perché durante un passaggio non si riesce assolutamente a capire se il ricevitore è in posizione o meno, e ci impedisce di intervenire fino a passaggio avvenuto. Questo piccolo particolare altera, a nostro giudizio, la visione del gioco in un momento a dir poco cruciale. Il passaggio è infatti importantissimo e va gestito nel migliore dei modi perché è l'unico sistema sicuro per scavalcare la difesa avversaria e andare a punti. Possiamo cercare di dimenticare questo piccolo particolare ingegnandoci in qualche modo e incrociando le dita, ma non pensiamo che questo sistema andrà giù a molti come non è successo con noi. Non possiamo neanche tacere il fatto che i giocatori si muovono abbastanza a scatti e che, a dispetto di quanto dicono le istruzioni, sembrano tutti ugualmente forti e veloci, cosa che mette in dubbio la reale utilità della selezione dei giocatori. A questo punto non cominciate a fraintendere, non vogliamo proprio stroncarlo senza possibilità di appello. I difetti che vi abbiamo indicato, se escludiamo il sistema ibrido di gestione dello schermo, sono veramente trascurabili, e li abbiamo citati semplicemente perché dai programmatori di Hardball non ci aspettavamo un simile scadimento di livello. Ad onor del vero noi Hardball l'abbiamo visto solo sul Commodore 64, ma non pensiamo che questo importi visto che anche questo gioco è praticamente identico alla versione per 64. Mi sento comunque in dovere di precisare che questi due giochi della Accolade sono molto simili, eppure il primo (Hardball) è stato ed è ancora un prodotto di successo, mentre non penso proprio che questo, per colpa di un paio di particolari abbastanza sciocchi, arriverà a bissare. In un certo senso è anche un peccato perché il gioco permette una buona varietà di tattiche ed è anche abbastanza ben disegnato. Con un po' di giocabilità in più sarebbe stato senz'altro buono. In definitiva è forse il miglior gioco di football in circolazione (se questo è il migliore chissà come sono gli altri, penserete voi) e se siete fanatici di questo sport non possiamo sconsigliarvelo.
Se escludiamo il sistema di spostamento dello schermo, sarebbe anche un buona versione del popolare gioco. Ma se non ne siete appassionati, non riuscirete proprio a divertirvi a meno di non sfidare qualche amico.





GLOBALE PC: 69%

ALTRE VERSIONI
La versione Amiga è da tempo disponibile.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

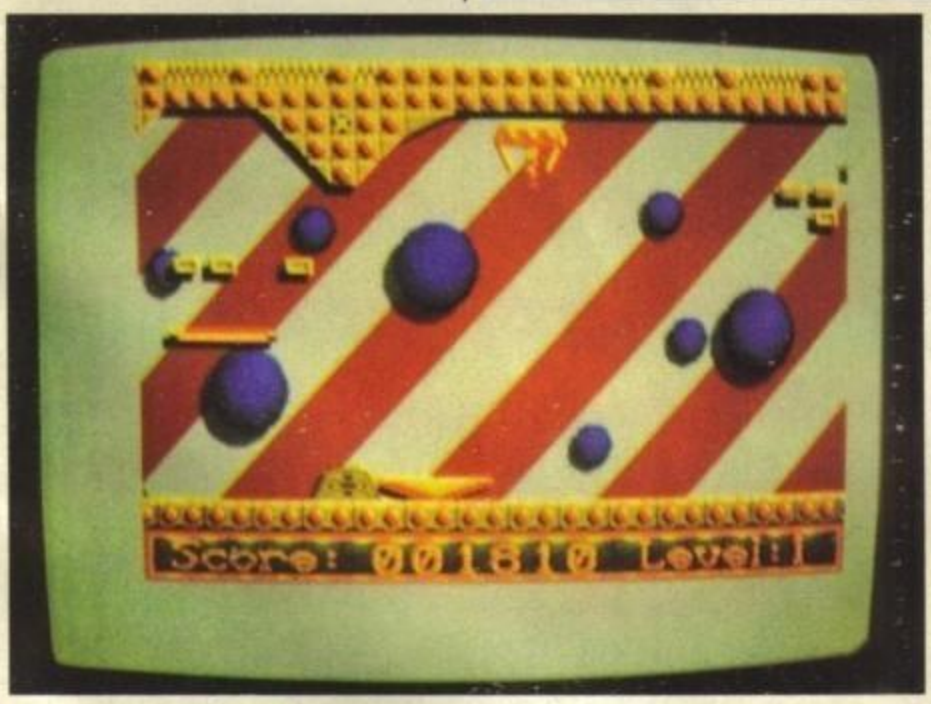
http://www.oldgamesitalia.net/

AMIGA GOLD HITS

US Gold - Amiga (compilation)

LEADERBOARD

Probabilmente la più famosa simulazione di golf su computer; in tutte le sue versioni Leaderboard è stato un successo.
Il gioco è visto in tre dimensioni da una telecamera posta dietro al giocatore e rivolta sempre verso la bandierina.
Il successo è dovuto al fatto che oltre ad essere una superba simulazione si può quasi considerare un arcade dato che è molto facile da usare ed è molto divertente sia se giocato da soli che contro un amico.
Le 72 buche differenti assicurano un ottima longevità e una sfida sempre nuova.
GLOBALE: 94%



JINKS

Un tipico esempio di idea originale sfruttata malissimo; infatti in Jinks il giocatore guida una sbarretta triangolare con la quale deve spingere una pallina attraverso un paesaggio a scrolling orizzontale.
La sbarretta può essere usata dal lato piatto o da quello inclinato, in questo caso si inclinerà anche la traiettoria della pallina.
Ci sono 4 livelli nei quali gli unici pericoli sono rappresentati da stupidi alieni che se vengono a contatto della sbarretta prima la rimpiccioliscono poi la disintegrano.
Scopo del gioco: fare PUNTI.
GLOBALE: 38%

ROLLING THUNDER

Conversione del noto coin-op della NAMCO e prima schifezza della Tiertex su Amiga.
Nei panni dell'agente ALBATROSS dovete rovesciare l'organizzazione segreta "GELTRA", controllata dal sinistro Maboo.
ALBATROSS deve attraversare la base nemica uccidendo chiunque gli si fa innanzi; entrando in particolari porte ci si rifornisce di munizioni per la nostra pistola o per la nostra mitragliatrice (quest'ultima ha l'autofuoco anche se si nota poco).
Il gioco non è cosi schifoso ma manca della velocità e della giocabilità della versione arcade e perciò si rivela presto frustrante.
GLOBALE: 47%

BIONIC COMMANDO

Altra conversione ma questa volta da un coin-op della Capcom e ad opera della Software Creation (convertitori di Bubble Bobble).
Nel gioco comandiamo un commando bionico ovvero un soldato che ha montato un braccio bionico allungabile, che può essere lanciato ed usato come liana per saltare buchi o per spostarsi più velocemente per la mappa.
Lo schema di gioco simile a Ghost'n'Goblins fa di Bionic Commando un gioco molto divertente e vario.
E' sicuramente da citare il sonoro che comprende ben 5 fantastiche musiche in stile OUT RUN di Tim e Mike Follin.
Questo è stato uno dei miei giochi preferiti anche se la giocabilità è nettamente penalizzata da uno dei peggiori scrolling mei visti al mondo.
GLOBALE: 88%

GLOB. RACCOLTA: 68%

Leaderboard e Bionic Commando sono buoni; ma non bastano da soli a render buona una delle poche raccolte di giochi per Amiga.

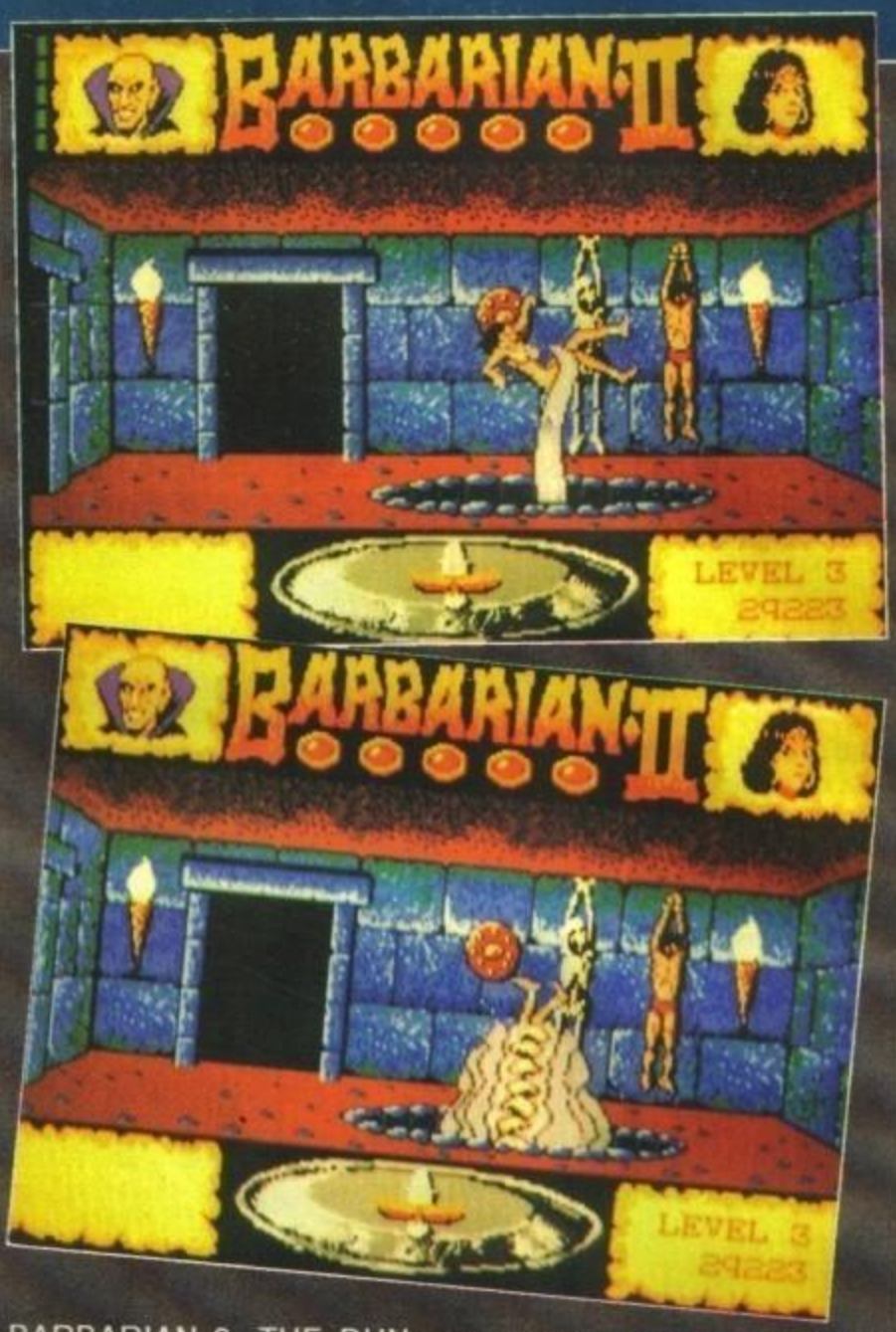
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BARBARIAN II: The Dungeon Of Drax

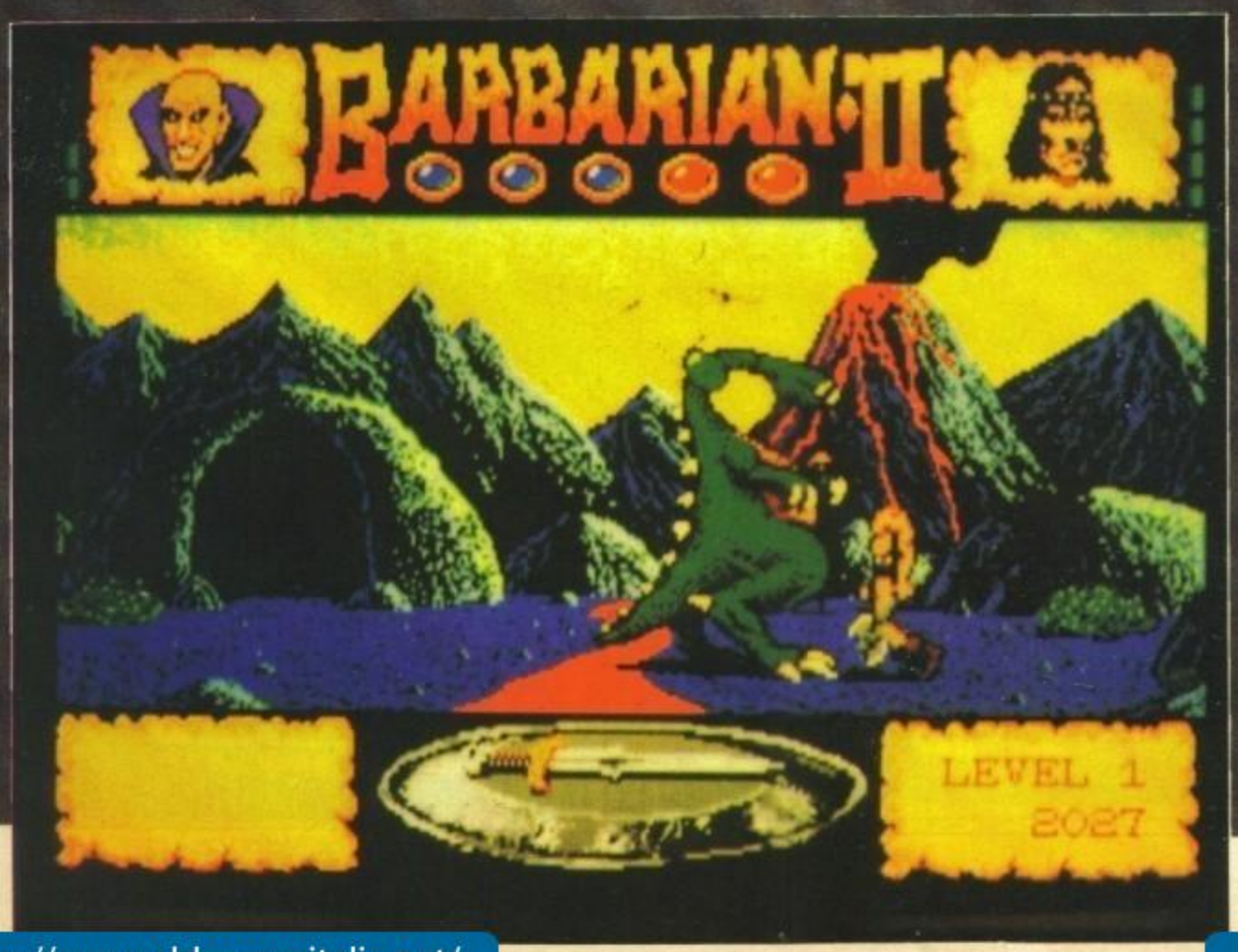
Palace Software - Atari ST (3 dischi)



L'approdo di BARBARIAN 2 ai 16-bit è un evento che qui in redazione — ma penso anche in tutti gli ambienti in cui si mastichi di videogamin' — ha sconvolto il naturale ordine delle cose; code (nel senso di file, non di appendici) di recensori davanti allo schermo del 16-bit dell'Atari per prenotare la propria partita, bagarinaggio selvaggio davanti all'ingresso della redazione per potersi assicurare un buon posto anche solo per assistere a una partita. Eh sì, un simile prodotto non può che scatenare gli impulsi giocosi (che nel corso di una partita a BARBARIAN 2 sono totalmente disinibiti e si trasformano in violenza pura — "Beccati questo, figlio di..." e via dicendo) e il tutto accade perché si è memori dell'assoluta validità di questo prodotto sugli otto-bit, che non per nulla sulla consorella ZZAP! si era beccato una bella Medaglia d'Oro — "figuriamoci sull'ST" è l'ovvia supposizione.

Ma andiamo con calma e rifacciamo un poco la storia di questo favoloso prodotto: innanzitutto molti sapranno che questo è il seguito di BARBARIAN, uno dei picchiaduro che ha riscosso i maggiori consensi negli ultimi tempi. In esso si verificava uno scontro uno-contro-uno tra due nerboruti Conan, dall'inconfondibile fluenza di capelli alla Jeff Minter, i quali si scambiano pestoni e calci, oltre a mortali fendenti con la loro onerosa sciabola a-due-mani. Nonostante l'impostazione abbastanza classica per un picchiaduro, BARBARIAN si distingueva per l'originalità di alcune mosse, per la presenza di un'arma che i due contendenti brandivano e per la favolosa fluidità che caratterizzava in generale il duello e in particolare alcune sequenze da antologia, come il colpo che decapitava l'avversario decretando la fine del duello o il mostriciattolo che veniva a prelevare il cadavere decapitato mollando un calcio all'ex testa del poveraccio.

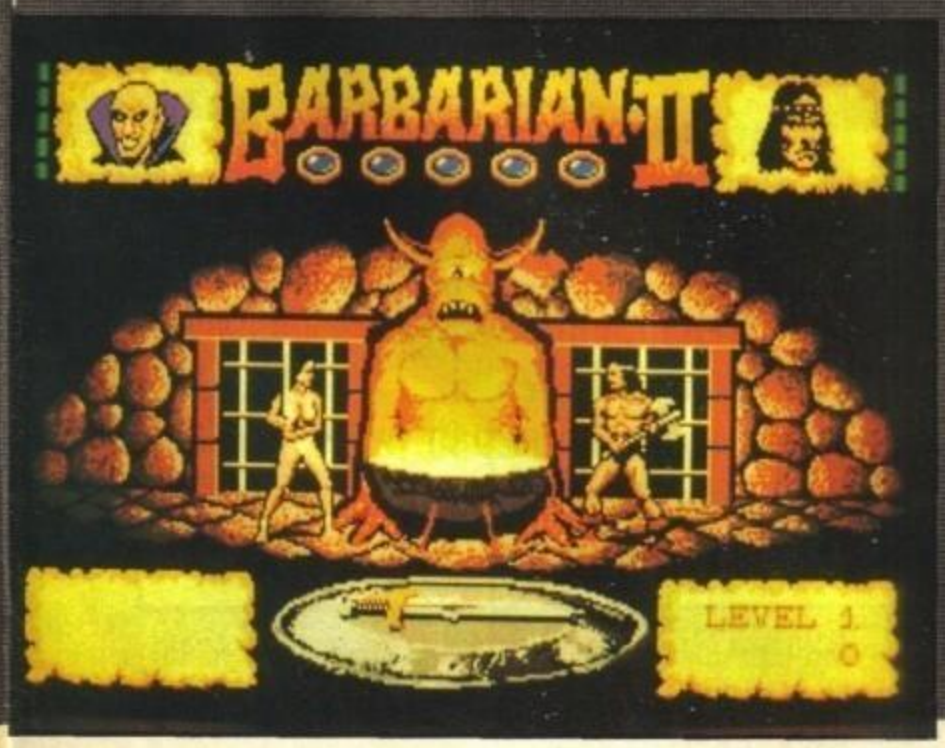
Oltre a questo suscitò un certo clamore la foto in copertina di una discinta MARIA WHITTAKER, le cui "forme" fecero discutere (e lo fanno ancora oggi — vedi le News di questo numero). Nella seconda metà dell'88 fece la sua comparsa sul mercato il seguito intitolato BARBARIAN 2- THE DUNGEON OF DRAX riservato però ai soli computer 8-bit e, come si è detto, si rivelò un prodotto superiore in cui il semplice picchiaduro acquistava caratteristiche da ARCADE-ADVENTURE e una caratura da vero classico, con un tasso di classe assoluto successe poi che BARBARIAN 2 approdò su un Atari ST e a questa è storia dei nostri giorni, storia che mi appresto or ora a raccontarvi: come si è detto, THE DUNGEON OF DRAX non è solo un picchiaduro ma anche un gioco che presenta elementi da ARCADE-ADVENTURE; questo perché il luogo in cui si svolgeranno i corpo a corpo non sarà sempre lo stesso, anzi sarà necessario coprire un intero percorso di paesaggi diversi (comunque in sintonia con l'ambientazione caratteristica di ogni livello) affrontando una certa varietà di nemici di calibro e comportamento sostanzialmente contrastanti. I livelli di gioco sono quattro e



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

tali sono le ambientazioni: lande desolate con attività vulcanica persistente, fredde caverne di fredda roccia, segrete dagli ingressi invitanti quanto subdoli e, dulcis in fundo, la sacra dimora del demoniaco stregone. Prima però di addentrarvi nel paesaggio c'è la presentazione, che merita una menzione d'onore per la vocalizzazione della frase introduttiva di rito ("WELCOME TO THE DUNGEON OF DRAX...") — frase che vi invita a calarvi nei panni di un classico barbaro o in quelli della WHITTAKER (io però porto una taglia in meno...) è così hanno accontentato entrambi i sessi (sempre che le ragazze considerino gratificante impersonare suo tonnellaggio... beh, basta sfottere la WHITTAKER!). Scelto il sesso, inizia il vero e proprio gioco e la prima schermata offre subito una splendida rappresentazione in cui è compreso il primo nemico da affrontare, anch'esso magnificamente definito e animato: è un orrido tirannosauro dal collo oblungo che... vuole la vostra testa — nel senso che protenderà il suo esofago per addentarla — ed ha dei bei dentoni sopra le gengive, ve lo assicuro. Procedendo di schermo in schermo (sistema a scomparsa, niente scrolling) scoprirete le entrate di varie caverne oltrepassata la cui soglia verrete catapultati in schermi successivi, senza che però vi sia detto in che direzione; per questo avete a disposizione una rudimentale bussola che altri non è che uno spadone posto sopra uno scudo capovolto, che guarda a uno dei quattro punti cardinali principali a seconda del percorso compiuto. Gli altri esseri che popolano questa terra in cui il tempo si è fermato sono un gigantesco cavernicolo di Neanderthal con tanto di perizoma e clava, una noiosa gallina mutoide e carnivora, gorilla così pericolosi da entrare nei guinnes dei primati (bella questa, giuro che è stata involontaria) e fauna preistorica varia. Le novità che rendono questo seguito più succoso sono la presenza di una serie di oggetti come asce, pozioni, scudi, gioielli, chiavi; ognuno atto ad agevolare il compito del nostro eroe o della nostra eroina (anzi - ona — scusate, è stato irresistibile) infatti aumentano il livello della vigoria fisica, della resistenza, aprono porte, scongiurano l'effetto di certi attacchi nemici etc.; poi ci sono alcuni elementi del paesaggio che interagiscono con il protagonista: delle voragini che andranno saltate altrimenti cadrete al loro interno perdendo una delle preziose vite oppure, altra "chicca" riservataci dalla PALACE, se vi trovate sull'orlo del pozzo o della voragine, dovrete sbracciare (smanettare) per mantenere l'equilibrio e trarvi in salvo; più dei rigagnoli dalle acque che hanno insito il concetto di 'divieto di balneazione'.



Il secondo livello è popolato dai Trolls, superbi abitatori delle voragini, che vi offriranno un secondo motivo per non finirci; orchi guardiani, granchi e così via. Terzo livello: bulbi oculari viventi, altri orchetti (già presenti nel primo BARBARIAN come 'spazzini') e poi lo scontro prima con l'idolo vivente e di seguito con un lovecraftiano ripugnante essere tentacolare sputafuoco e finalmente con DRAX stesso in una 'treschermi mozzafiato'. Le mosse effettuabili sono: calcio, fendente basso, fendente alto, giravolta, corsa, salto e il gran colpo mozzatesta. BARBARIAN 2 è un gioco di prima grandezza che già si presentava in una veste superba sugli 8-bit, ed ora si esalta, sull'ST, proponendo assolutamente il meglio di ciò che si poteva pretendere. Nella descrizione non ho citato tutti gli altri particolari che ne fanno un vero capolavoro, tra "chicche" grafiche e sonore e tocchi di classe: lascio a voi il piacere di scoprirle...

ATARI ST

Non che ci sia molto da dire sulle caratteristiche grafiche e sonore di questo gioco: il rumore delle mandibole sauriache mentre si chiudono intorno al vostro collo staccandovi la testa, l'urlo digitalizzato (maschile e femminile, a seconda del personaggio) che si spegna nelle buie profondità delle pozze e delle voragini, i versi orripilanti degli avversari... tutto a complemento di una grafica particolareggiata, cromaticamente ricca e ben animata. Lo schema di gioco e la sua difficoltà ben calibrata (anzi, leggermente accentuata) assicurano una notevole longevità, e Barbarian II si presenta per tutti i videogiocatori come un'esperienza da non lasciarsi sfuggire.

GLOBALE 96%

ALTRE VERSIONI

La versione Amiga è in arrivo... tenetevi forte!

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Gauntlet II

US Gold - Amiga (convers. da ST)

La versione per Amiga di questo famosissimo (più all'estero che in Italia) Coin-op dell'Atari non era prevista e potete quindi immaginare lo stupore nel momento in cui è arrivata in redazione (Non riesco a capire che gusto ci trovi la U.S. GOLD a non far pubblicità ai suoi prodotti!).

Thor il Guerriero, Thyra la Valchiria, Merlin il Mago e Questor l'Elfo sono nuovamente intrappolati in una serie di labirinti (certo, se riuscissero ad uscire come farebbe l'Atari ad avere successo?) ed è compito di noi bravi videogiocatori quello di farli rimanere in vita e di fargli ritrovare l'uscita.

Nei nuovi labirinti ci sono pero nuove e più cattive creature, tra le quali, oltre ai soliti fantasmini, orchi, morti, maghi e lanciatori di sassi si possono trovare: demoni, super maghi, pozze di acido.

E' anche possibile incontrare Esso e Quello, due creature che si iniettano nel giocatore togliendoli poteri, energia oppure attirando su di lui le altre creature del labirinto; c'è poi il ladro che vi toglie oggetti e, nei livelli più avanzati, il drago.

Ma le novità di Gauntlet II non sono tutte a sfavore del giocatore — sono infatti stati aggiunti anche nuovi poteri speciali come la possibilità di fare paura ai nemici o avere lo sparo che rimbalza contro le pareti. Lo schema di gioco comprende infine muri mobili, teletrasporti, mattoni spostabili, campi di forza e... trucchetti.

Al gioco possono partecipare da uno a quattro giocatori (se si possiede l'interfaccia per altri due joystick) che possono scegliere il loro personaggio preferito tenendo conto del fatto che ogni personaggio ha le sue caratteristiche (questa non è che una delle cose che ha reso famoso Gauntlet).

Mentre grafica non è ai livelli del coin-op, ma comunque ben realizzata, con personaggi piccoli ma ben definiti, il sonoro contiene un ottimo parlato preso direttamente dalla versione arcade.

La giocabilità è buona come nella versione arcade ma il divertimento maggiore lo si ottiene giocando in più persone, a meno che non odiate vedervi rubare i tesori dai vostri amici.

Personalmente penso che il problema principale di questa conversione sta nel fatto che se la si gioca da soli ci si può annoiare ma si gioca bene, mentre se si gioca in due o più giocatori l'indice di divertimento che dovrebbe salire alle viene invece penalizzato dai problemi di scrolling e dalla piccola area di gioco.

Gauntlet II resta comunque un gioco molto divertente e una buona conversione anche se resta il fatto sarebbe potuto essere un gioco fantastico se fosse stato curato un po' meglio.

GRAFICA: 85%
SONORO: 91%
GIOCABILITÀ: 93%
LONGEVITÀ: 89%
GLOBALE: 90%

Games Workshop - Microprose - West End Games - Iron Crown Enterprises - Chaosium - Standard Games

S.S.I. *** FASA *** S.S.G. *** M.B. *** W.W.W.

G.D.W. *** T.S.R. *** G.H.Q. *** S.P.I. *** A.D.G.

Si dice strategia, si legge

STRATEGIOCHI

Il miglior negozio specializzato d'Italia per quanto riguarda i giochi di ruolo e di simulazione e le miniature in piombo.

Ora da noi anche:
I computer games ed i fumetti americani originali.
I nuovi giochi di ruolo in italiano: "Il richiamo di Cthulhu", " Il gioco di ruolo del Signore degli Anelli" ed "Apocalisse 2000".

Talisman	*£ 39.000*
Dungeonquest	*£ 39.000*
Dark Future	*£ 54.000*
Blood Bowl	*£ 54.000*
Miniature originali da	*£ 1.100*

Scrivere a
Strategiochi
Via Lecco N°10
20124 - Milano
Tel. 02 - 29405209

Vendita anche per corrispondenza
Tel. 02 - 3458948
Si invia gratis il catalogo (64 pagine) dei nostri giochi

Citadel - Ral Partha - Grenadier - Mithril - Palladium - Avalon Hill - Task Force Games - Victory

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CUSTODIAN

Hewson - per ST & Amiga

Se sentite qualcuno descrivere l'ultimo gioco della Hewson come "antico" o "morto", non mettetevi a pensare che si tratti di una critica negativa su questo shoot'em up multidirezionale: il fatto è che è ambientato in una tomba. Una tomba del futuro, su di un altro mondo, dove metallo lucente e sofisticate apparecchiature elettroniche formano le camere sepolcrali. Le facciate decorate in maniera macabra sono difese dal...Custodian.

Nei panni di un piccolo modulo dotato di cervello sintetico e reparto armi, non avete avuto alcun problema nel raggiungere il cuore della tomba a voi designata. Nient'altro che voi stessi ed il tranquillo ronzio del macchinario a tenervi compagnia.

Ora le cose sono tutto tranne che pacifiche. E' scattata un'invasione di alieni, intenti a depredare energia e minerali con i quali rifornirsi, ed è poco probabile che vengano spaventati da un solo robot di classe Custodian. Hanno già impiantato dei Pod, che proprio in questo momento stanno risucchiando l'energia della tomba.

Guidando sia il robot sia sulle sue gambe che in "modo jetpac", il vostro scopo principale è di raccogliere i pod prima che assorbano tutta l'energia della tomba. Gli alieni malandrini cercheranno di impedirvelo, e se doveste venir colpiti da loro o dai loro missili perderete una notevole quantità di energia. Per evitarlo, cominciate il gioco con una scorta di 99 torrette eiettabili - dei cannoni automatici volanti di breve durata.

Il vostro robot ha delle capacità di portare molti armamenti differenti - utili sia per distruggere alieni che per fare un sacco di punti.

Vi vengono dati 1000 crediti all'inizio del gioco con i quali iniziare il gioco e circa 24 di essi per ogni alieno eliminato.

I dieci tipi di armi disponibili hanno dei prezzi fra 1 e 500 crediti e comprendono dei proiettili Ramcon da 10mm, razzi verticali Tirdant, raggi laser diagonali e bombe intelligenti Megaclear.

Per aiutarvi a viaggiare rapidamente all'interno della tomba, ci sono delle apparecchiature di teletrasporto, che anche se vi costeranno 100 crediti per utilizzo, vi restituisce dei punti di energia.

La Hewson sembra aver iniziato a rubare idee dai suoi stessi giochi, visto che Custodian ha un sacco di strane similitudini con Cybernoid ed il suo seguito. Il vostro sprite viene comandato nella stessa maniera (anche se la navicella di Cybernoid non aveva gambe ma scivolava sulle superfici lisce) ed avete un numero finito di munizioni, che potete usare solo una per volta.

Il sistema dei crediti e delle munizioni funziona bene — particolarmente perché potete costituire un piccolo arsenale sin dall'inizio. i missili a ricerca automatica X 15 sono particolarmente funzionali, e difendono il vostro robot e raccolgono i crediti mentre vi potete occupare di altre cose.

Le zone della zomba non sono molto ben distinte, ma questo è il prezzo che si paga per avere una vasta area di gioco a scorrimento invece che gli stretti schermi di Cybernoid.

Anche se certamente molto giocabile ed un piacevole shoot'em up con raccolta di oggetti, Custodian non ha il fascino dei classici e probabilmente è destinato ad un rapido oblio.

Atari ST

Simile alla versione Amiga tranne che nel sonoro, deve le semplicistiche capacità dell'Atari fanno il loro meglio senza ricorrere al campionamento.

GLOBALE 70%

Amiga

Custodian ha l'aspetto grafica di uno dei migliori shoot'em up del 64. Sprite dettagliati, contornati di nero, e forti schemi-colore danno al gioco un'aspetto vivace. L'animazione è fluida e la musica assomiglia ad un remix di Speedball; gli effetti sonori hanno un certo feeling di deja vu.

GLOBALE 70%

"Il sistema dei crediti e delle munizioni funziona bene"

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PAC-LAND

TM and ©1984
NAMCO Ltd.

AMS SCREENSHOT

SPECTRUM SCREENSHOT

ATARI ST SCREENSHOT

C64 SCREENSHOT

AC - Il più famoso personaggio del
ondo dei computer, è tornato.
Ina superba conversione del più
moso e più gettonato coin - op di
tti i tempi, è ora disponibile per
tti i formati.

GRANDSLAM

Commodore 64 cass./disc.	L. 15.000
AMSTRAD cass.	L. 15.000
SPECTRUM cass.	L. 15.000
MSX cass.	L. 15.000
AMIGA	L. 25.000
ATARI ST	L. 29.000

Distribuito in Italia da: LEADER Distribuzione s.r.l. - Via Mazzini, 15 - 21020 Cascia

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

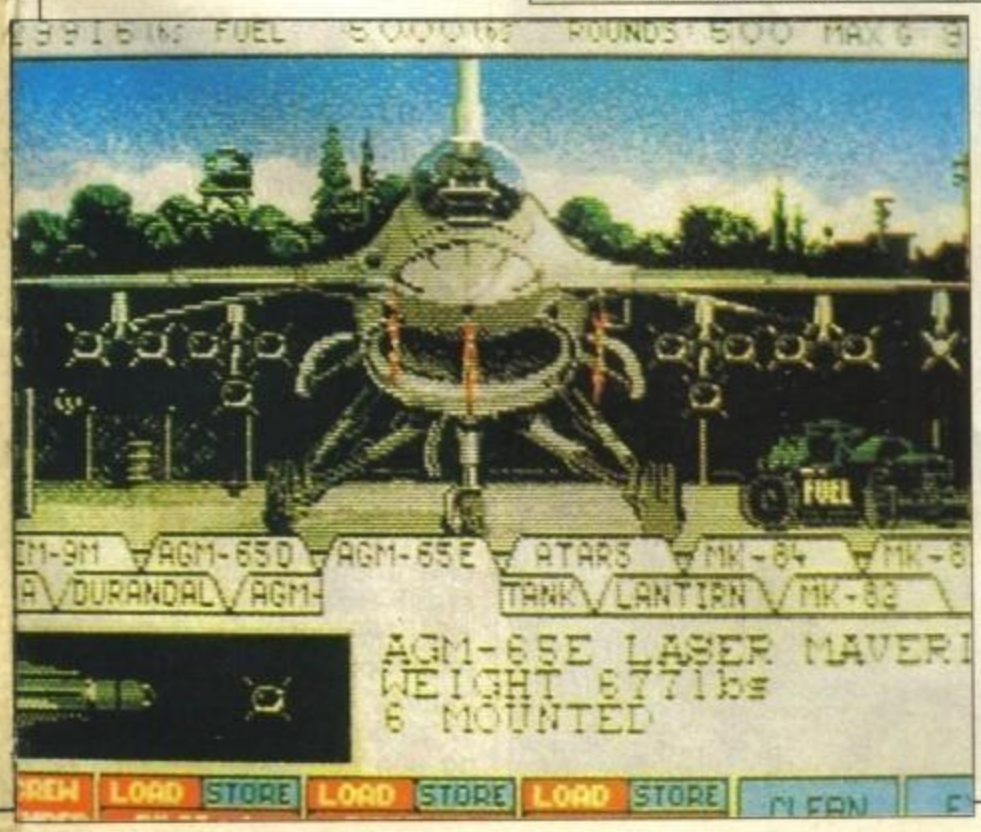
http://www.oldgamesitalia.net/

F-16 Combat Pilot

Digital Integration - per ST & PC

Alla Digital Integration hanno preso l'ottima abitudine di pubblicare stupendi simulatori di volo (*ATF* e *Tomahawk* sono solo alcuni esempi), grazie anche alla notevole quantità di tempo che vi impiegano. Questo *F-16 Combat Pilot* ha richiesto la bellezza di nove anni-uomo (che non vuol dire nove anni di tempo reale ma la somma del tempo impiegato sul progetto dai sinoli programmatori dello staff NdT) per il suo sviluppo, con il contributo di piloti di F-16 della USAF e di un esperto aviatore come **Bill Gunston**.

Per la gioia dei principianti sono presenti delle missioni di esercitazione per facilitare l'apprendimento delle tecniche di volo e di atterraggio (vera bestia nera per qualunque giocatore di simulatori), ma la tentazione di partire per una missione seria contro il nemico avrà presto la meglio anche nel più prudente.
Il nemico incalza e c'è bisogno del vostro aiuto, ad esempio per dare copertura aerea alla vostra fanteria impegnata contro battaglioni di tank nemici. Avete anche la possibilità di scegliere missioni in territorio nemico con il compito di tagliare approvvigionamenti, distruggere diversi obbiettivi e raccogliere informazioni sui movimenti delle forze nemiche.
Dopo aver concluso con successo cinque missioni, si passa al contrattacco nella Operation Conquest in cui potrete mettere in pratica contro il nemico tutta l'abilità conseguita nelle missioni di preparazione. In questa sezione si alterneranno funzioni di copertura delle proprie truppe e offensive.
Accanto ai comandi standard dei simulatori di volo (leggermente più semplici dell'altro programma della Mirrorsoft), F-16 Combat Pilot tira fuori tutta una serie opzioni a beneficio di una grande varietà e profondità di gioco.
Queste includono le solite schermate di armamento, manutenzione velivolo, quattro altri caccia sotto il vostro controllo, possibilità di salvataggio della posizione, tre tipi di MIG nemici, oltre 500 obbiettivi diversi, livelli di difficoltà progressivi, influenza delle condizioni meteorologiche, rapporti dei servizi segreti e, per la versione ST, la possibilità di un combattimento a due.
Come se tutto ciò non bastasse, molto curato è anche l'aspetto strategico della simulazione. I risultati delle vostre missioni e le performance degli altri Falcon e delle forze di terra sono tenute in debito conto nell'elaborazione di una tattica vincente.
Provando F-16 Combat Pilot vi renderete veramente conto di cosa significa gioco multi ruolo.



Atari ST

Accanto a diversi schermi accessori come quello per gli armamenti, F-16 utilizza per la grafica il classico wireframe insieme ad una animazione solida 3D per gli edifici e montagne. Tutto il gioco ha un aspetto eccellente, anche se non arriviamo ai livelli di Falcon. L'aggiornamento dello schermo è veloce e contribuisce a rendere l'atmosfera di f-16 tra le migliori mai viste.

GLOBALE 94%

PC

I simulatori di volo non necessitano una grafica come quella di F-19, mala presenza di strategia di gioco a lungo termine dà a f-16 notevole profondità e sfida. Mentre la EGA è ben sfruttata e la grafica raggiunge i livelli di definizione dell'ST i colori mancano della stessa brillantezza e lucidità.

GLOBALE 93%

ALTRE VERSIONI

Gli utenti Amiga possono cominciare ad allacciare le cinture: presto potranno decollare anche loro sull'F-16 della D.I.

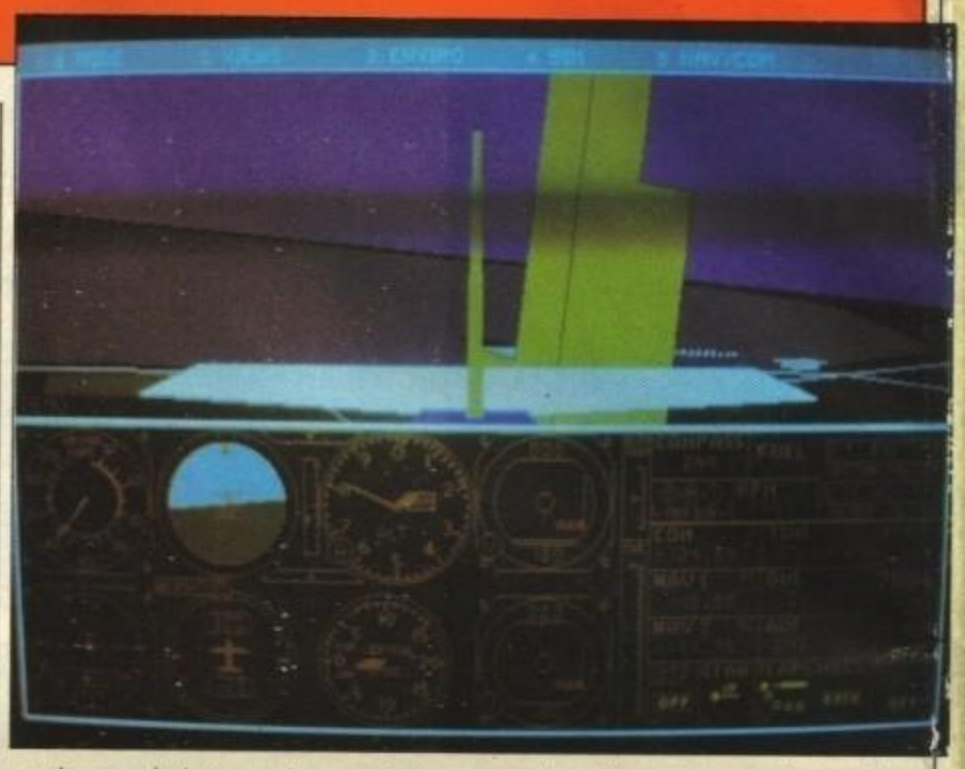
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

FLIGHT SIMULATOR V3.0

MicroProse - PC e compatibili



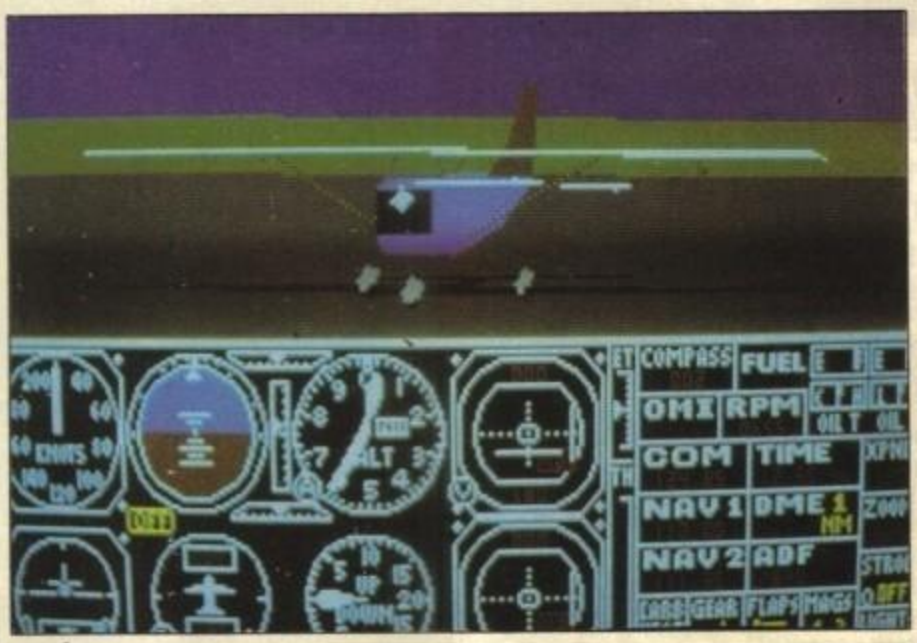
Inchinatevi e rendete omaggio, è arrivato il re dei simulatori di volo! E ormai un luogo comune che Flight Simulator 2 sia il migliore in assoluto, però stavolta i programmatori hanno fatto miracoli sfornando caldo caldo questo capolavoro.

Innanzitutto vi diciamo che non siete più limitati a vedere la solita grafica CGA, ma avete a disposizione anche la EGA e la VGA (con risoluzione EGA), e potrete finalmente ammirare il panorama con colori e risoluzioni decenti. Inoltre, penserete anche voi che il piccolo monomotore di FS2 sia strettamente imparentato con qualche specie di lumaca, e a quanto pare lo hanno pensato anche i programmatori, dato che su FS3 avete a disposizione un aereo molto più veloce. Si tratta del Gates Learjet 25D, ossia un aerotaxi bi-getto da 10 passeggeri in grado di lanciarsi alla bella velocità di 464 nodi, circa 750 km/h, col quale potrete realmente bruciare le distanze e gustare il sottile piacere di infrangere alla grande il decreto Ferri.
Naturalmente avete sempre il monomotore ad elica, che stavolta è un Cessna Skylane Turbo RG2, equipaggiato con un motore Ferrari F.1 turbo. Forse stiamo un tantinello esagerando dato che il motore non è precisamente un Ferrari, ma il turbo ce l'ha davvero. A onor del vero dobbiamo però dire che nonostante la maggiore "muscolatura", lo Skylane non è granché più veloce del Piper di FS2. FS3 non ha nulla in meno di FS2 e potete anche qui vestire i panni di Francesco Baracca o del Barone Rosso e sputar piombo sui biplani nemici nel modo "Prima guerra mondiale", e in più potete pilotare il vostro biplano da guerra anche in volo normale, senza però "fuochi artificiali" a bordo. Stiamo parlando nientemeno che della celeberrima cuccia volante di Snoopy, vale a dire un Sopwith Camel, che è l'aereo meno veloce dei tre che potete usare.
Un'interessante innovazione sono le lezioni di volo, suddivise in tre gruppi (di base, avanzate e acrobatiche), con le quali potrete trasformarvi in autentici virtuosi dell'aria e contemporaneamente imparare nozioni che vi serviranno nel volo normale. Le lezioni sono scalate in livelli e hanno due modi: istruttore e studente. In modo istruttore è il calcolatore a pilotare e sul video appaiono le spiegazioni, mentre in modo studente pilotate voi mentre sul video appaiono istruzioni e commenti, a volte parecchio acidi. Se volete tentare delle acrobazie aeree, vi sconsigliamo il Camel perché non riesce nemmeno a fare un looping e vi suggeriamo invece di usare il Lear, dato che ha due motori strapotenti. Per darvi un'idea della potenza dei suoi turbogetti vi diciamo subito che in volo rettilineo "a tavoletta" è facilissimo superare la velocità massima e far ballare vistosamente l'aereo. Lo Skylane è un aereo molto più tranquillo, ma da un punto di vista acrobatico non è affatto da meno del Lear, e a questo punto la scelta è solo vostra.
Prima di parlare del simulatore vero e proprio spendiamo due parole sui sistemi di comando.
Anche se avete l'ultimo modello di joystick con tre leve di comando e dodici pulsanti di fuoco, è molto meglio per voi che per volare a FS3 lo dimentichiate nel cassetto. Infatti, anche i joystick provvisti di centratore manifestano una deplorevole tendenza a essere sempre scentrati, e quindi vi sembrerà di pilotare un aereo ubriaco. In effetti il programma prevede un opzione per allargare la zona centrale neutra del joystick, ma non è sufficiente. È meglio poi che gettiate alle ortiche anche il mouse per gli stessi identici problemi di centraggio, dato che non tutti hanno una mano da orologiaio. Usate quindi la cara vecchia tastiera, facendo largo uso dell'opzione "sensibi-

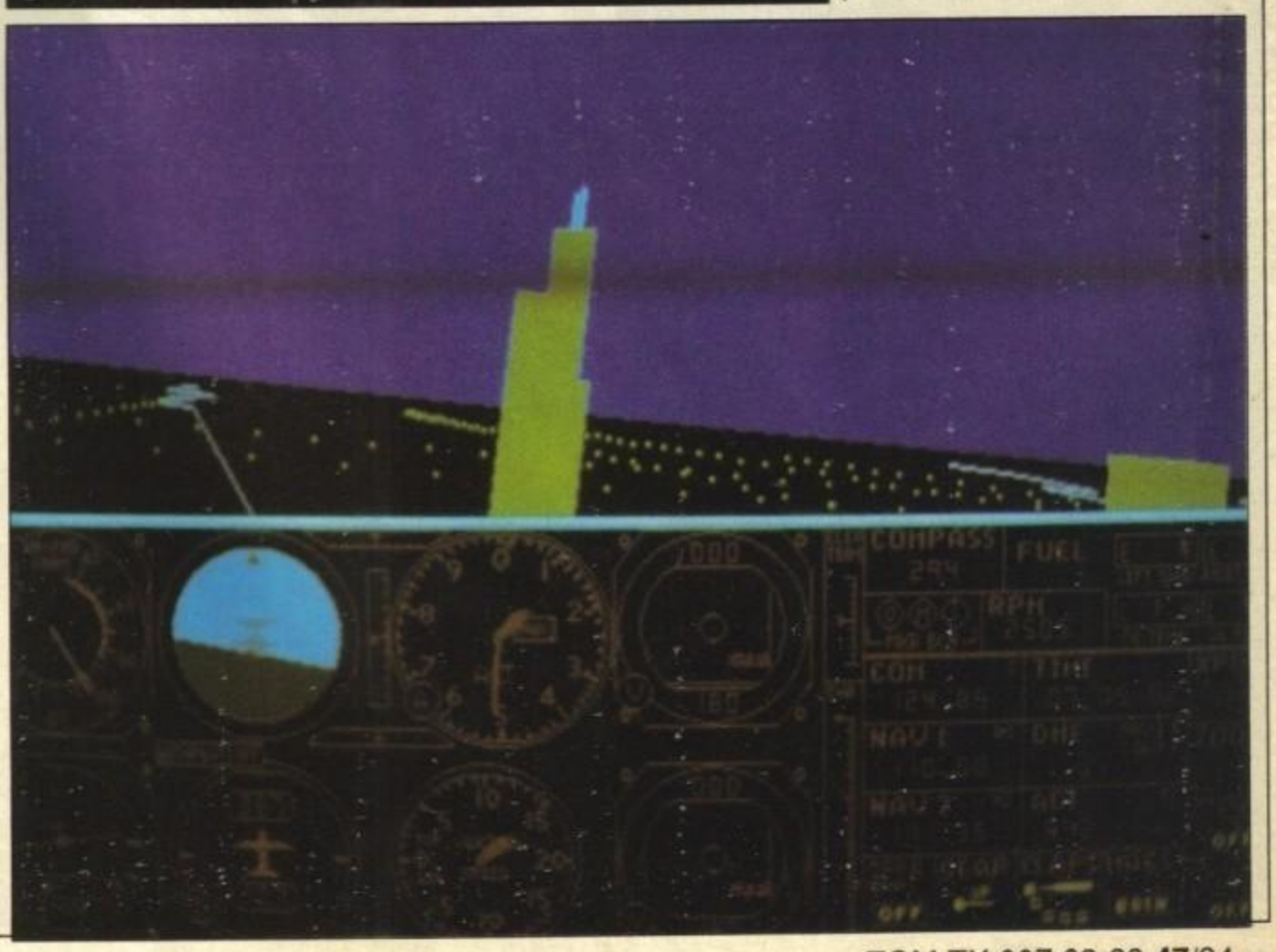
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

lità tastiera", ma attenti a non esagerare se non volete trasformare il vostro volo in un rodeo. I vostri aerei, e specialmente il Lear, se ci pestate troppo dentro tendono a comportarsi come tori selvaggi.
Il simulatore vero e proprio ha subito poche variazioni, la più vistosa delle quali è il numero maggiorato di viste esterne. Potete così guardare il vostro aereo anche dall'esterno e da tre diversi punti di vista: un punto a scelta, la torre di controllo e la pista. In più avete a disposizione una seconda vista tridimensionale da affiancare alla prima (per intenderci, quella esterna principale), potete ingrandirle o rimpicciolirle a vostra scelta e spostarle dovunque sullo schermo, come così il pannello comandi. E, naturalmente, avete la mappa.
Lo scenario di volo è sempre l'America, solo che è definita molto meglio che su FS2 e comprende anche Canada e America centrale. Non dovete però aspettarvi di vedere alcunché di interessante al di fuori delle principali aree di volo che sono le stesse di FS2: Chicago/Champaign, Los Angeles, Seattle/Tacoma, New York e Boston. Vi sconsigliamo caldamente di tentare la "transamericana", anche con il Lear, dato che in nessun caso avete abbastanza combustibile. Dato che pilotate un aereo non potete scendere e spingere: i corridoi aerei sono un tantino inconsistenti! Niente però vi impedisce di volare da un'area a quella più vicina, come cosi di volare nell'ambito di una stessa area.
Ed ecco la domanda da un milione: come volare? Non c'è problema. Avete a vostra disposizione un nutrito gruppo di VOR (VHF Omni Range: radiofari omnidirezionali), NDB (Non Directional Beacon: radiofari non direzionali), ILS (IFR Landing System: sistema di atterraggio per volo strumentale) e TACAN (TACtical Air Navigation: radiofari militari). Voi avete a disposizione due sintonizzatori (NAV 1/2) che potete tarare sulla frequenza di emissione di uno di questi dispositivi. Questo vi permetterà di orientarvi nei cieli, specie se utilizzate le indicazioni di due VOR. I VOR operano spesso assieme a dei DME (Distance Measuring Equipment: strumenti di rilevamento distanza) che vi fornirà la vostra velocità e la distanza rispetto al VOR. Il vostro aereo ha anche una radio a 200 canali che farebbe invidia a qualunque CB, con la quale potete ascoltare gli ATIS (Air Traffic Info Service: informazioni traffico aereo) sintonizzandovi sulla frequenza giusta. Per finire, potete aggiungere o togliere perturbazioni atmosferiche come nuvole, venti e temporali scegliendone altezza, velocità e direzione; potete scegliere il grado di affidabilità dell'aereo facendolo variare da "vecchio catorcio" a "gioiello", e addirittura volare con solo una parte a scelta degli strumenti.
Non ci sono abbastanza parole per lodare questo programma. Tutto quello che si poteva mettere per aggiungere realismo è stato messo, e potete avere di più solo da un aereo vero, con la insignificante differenza di prezzo che intercorre (oltre 1000 volte tanto). Il manuale, poi, sembra un libro di testo e dice proprio tutto. E stato curato ogni particolare e sono state rispettate perfino le norme della FAA (Federal Aviation Administration). Ma questo simulatore proprio non ha difetti? In effetti ne ha uno: non è sempre chiaro qual'e la regolazione che si sta effettuando, perché gli stessi tasti a volte sono usati per molti scopi diversi, e non è mai indicato quello attuale. Solo questa unica stortura ha impedito l'assegnazione del voto pieno, ma ricordate: chiunque voi siate e qualunque cosa facciate, FS3 fa per voi! Vi garantiamo che sarà impossibile che rimarrete delusi.



GLOBALE: 96%



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Galactic Conqueror

Titus - per Amiga, ST

Entro la metà del 21esimo secolo, la pace sulla Terra sarà una realtà e la gente vivrà felicemente in armonia - o almeno la maggior parte di essi. Alcuni troveranno tutto questo troppo noioso, ed in particolar modo le Forze di Preservazione della Pace che, stanchi di starsene con le mani in mano, si ribelleranno in un tentativo di prendere il controllo del pianeta. Quelli che seguiranno saranno un sacco di duelli fra astronavi, così sarà necessario costituire una Lega Stellare per proteggere la base militare interplanetaria, Gallion.

La guerra fra la Lega ed i ribelli è arrivata ad un punto morto, con nessuno dei due contendenti in apprezzabile vantaggio sull'altro, ma finalmente è stato completato il Thunder Cloud II, un caccia galattico potentissimo. La sua capacità di fuoco è di 10000 volte maggiore di quella del primo Thunder Cloud (Quello di Fire & Forget della Titus), inoltre possiede uno scudo di protezione ultrasensoriale a ionizzazione negativa.

C'è solo un problema: non si trova nessuno abbastanza abile da poterlo pilotare. Alla fine venite comunque scelti voi, gli ultimi campioni di battaglie Off Shore (Quelle di Off Shore Warrior, per intenderci). Solo voi potete riportare la pace nella Galassia.

Dopo un breve volo di prova, vi viene presentata una mappa del sistema stellare, con Gallion e le sue quattro lune al centro. I pianeti nemici vengono indicati come dei cerchietti rossi, e gli alleati con dei pallini blu. Qui vengono fatte delle scelte strategiche su quali debbano essere i pianeti che cercherete di purificare. I fattori che influenzano la strategia di attacco sono la sicurezza di Gallion ed i suoi satelliti, le lune di sorveglianza e la posizione dei pianeti alleati.

Una volta che avete scelto un mondo, una nave madre sgancia il Thunder Cloud II nell'atmosfera per la prima parte dell'attacco. Mine, robot-sonda, missili e meteoriti vi schizzano incontro in 3D mentre rasentate la superficie del pianeta a tutta velocità. Evitandoli con spostamenti laterali - quelli verticali sono ristretti in questa fase - distruggete i nemici con i laser montati sulla punta delle ali mentre gli scudi perdono gradualmente energia.

Non c'è un sistema di vite, così quando la vostra nave esplode il pianeta rimane nel-

Amiga

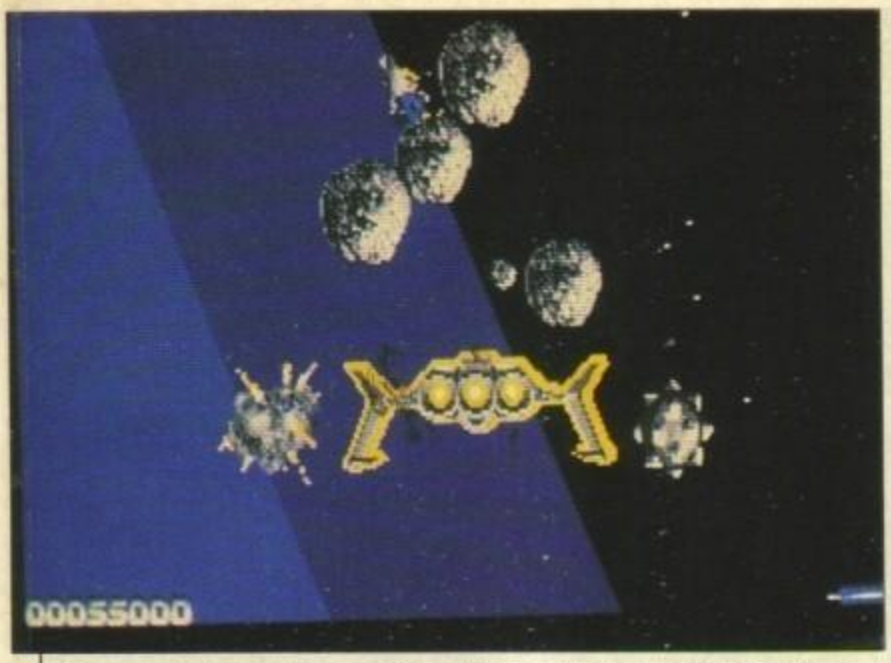
Il gioco vi impressiona sin da quando appare la gigantesca astronave madre. L'azione veloce dello shoot'em up con orizzonte basculante è egualmente buona, nonostante una dubbia prospettiva. La sezione della mappa galattica è eccellente - molto di atmosfera sia dal punto di vista visivo che sonoro - ma semplicemente non c'è abbastanza profondità in Galactic Conqueror.

Globale 63%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Scorrazzate per lo spazio nella versione Atari ST... ▲

le mani dei nemici, dando loro la possibilità di catturare ancora altri mondi.
La seconda fase ha luogo ad un'altitudine maggiore, permettendovi di inclinarvi violentemente o persino volare a testa in giù mentre affrontate missili, meteoriti e soprattutto la flotta di caccia nemici.
Per l'ultima sezione di attacco, la battaglia prosegue nello spazio dove, oltre gli asteroidi e le navi nemiche, avete a che fare con la Nave Imperiale Nemica.
Sia che abbiate successo o meno, questo continua su tutti i pianeti sino a che il nemico non conquista Gallion.
Galactic Conqueror ha un'ottimo standard di presentazione, dalla grande astronave madre che sgancia il vostro caccia alle informazioni che si sovrappongono alla mappa galattica, ma sfortunatamente lo schema di gioco è ripetitivo. La veloce azione in stile Afterburner è divertente, ma i pianeti sono molto simili l'uno all'altro e l'interesse svanisce presto.

▼ *La selezione della zona di combattimento (Amiga)*

Atari ST

La mancanza di colore nell'astronave madre è parzialmente compensata dall'ombreggiatura, ma la grafica è generalmente un po' più brutta di quella dell'Amiga - lo scrolling dell'orizzonte è stentato quando si inclina. Gli effetti sonori sono a volte semplici - mentre sull'Amiga vengono usati suoni campionati qui c'è solo un fruscio di fondo.

GLOBALE 62%

SoftMail

VENDITA PER CORRISPONDENZA DI PROGRAMMI ORIGINALI PER TUTTI I TIPI DI COMPUTERS
VIA NAPOLEONA 16 - 22100 COMO - TEL. (031) 30.01.74

SOFT MAIL

® SoftMail è un marchio registrato da Lago snc

SoftMail è l'azienda di vendita per corrispondenza con il più vasto assortimento di programmi originali per tutti i computers.
L'organizzazione professionale e la serietà del nostro servizio garantiscono la massima cura per ogni ordine. Non solo: da quest'anno i nostri clienti più fedeli possono usufruire di offerte speciali e promozioni esclusive. Prova ad effettuare un acquisto tramite il tagliando qui sotto: ti sentirai subito un cliente molto speciale! SoftMail ti riserva informazioni, consigli, anticipazioni e tutta la gentilezza che ti meriti.

Presentiamo in questa pagina alcune tra le ultime novità del catalogo SoftMail.
Ecco qualche informazione utile sul nostro servizio: è possibile effettuare ordini telefonici dopo aver effettuato un primo ordine scritto. Se desideri notizie sulla disponibilità ed i prezzi dei prodotti che non compaiono in questa lista puoi telefonare allo (031) 30.01.74 dalle 14:30 alle 18:00 dal lunedì al venerdì.
SoftMail può organizzare la consegna anche tramite corriere: interpellaci per maggiori informazioni. Oltre alle ultime novità qui esposte, SoftMail offre l'intero catalogo delle migliori case.

ORA APERTI AL PUBBLICO

CHIEDI L'ELENCO DEGLI ACCESSORI

LIBRI/HINTS & TIPS

Alternate city 16 bit	18.000
Bard's tale I	22.500
Bard's tale II	25.000
Bard's tale III	25.000
Black cauldron	18.000
Dungeon master	25.000
Elite	18.000
Pool of radiance	20.000
Quest for clues	39.000
Sentinel world	25.000

AMIGA

Heroes lance hints disk	*tel.*
Bard's tale hints disk	*tel.*
Add: Heroes...lance	49.000
Batman	29.000
Black cauldron	59.000
California games	25.000
Chrono quest	65.000
Cosmic pirates	telef.
Dragon's lair (1Mega, 6 disks)	75.000
Driller (tutto italiano)	59.000
Dungeon master1Mb	59.000
Elite	45.000
Emmanuelle	39.000
F16 Falcon	59.000
Fish	45.000
Gauntlet II	25.000
International soccer	39.000
Italy 90 soccer	39.000
Joan of Arc	25.000
LED storm	25.000
Mickey Mouse	25.000
Murder on Atlantic	59.000
Neuromancer	telef.
Phantom fighter	45.000
Pioneer plague	59.000
Populous	telef.
Rocket ranger	59.000
Roger Rabbit	69.000
S.E.U.C.K.	telef.
Sex vixens in space	55.000
Super hang on	49.000
Technocop	25.000
TV sport football	59.000
Univ. Military Simul.	45.000
UMS scenario 1 o 2	19.000
Victory road	39.000
Willow	59.000
Zak McKracken	59.000

MS-DOS 3"

Adv.dungeon&dragons	tel.
Roger Rabbit	telef.
Street sport Soccer	55.000
Summer edition	29.000
The Bard's tale II	49.000

MS-DOS 5"

Adv.dungeon&dragons	tel.
F19 Stealth fighter	79.000
Football director II	39.000
Grand Prix circuit	59.000
Sentinel worlds	49.000
Strikefleet	55.000
Times of lore	59.000
Ultima V	59.000
UMS scenario 1 o 2	19.000
Willow	69.000
Zany golf	49.000

MS-DOS 3" & 5"

Battletech	69.000
Chessmaster 2100	79.000
Defender ... crown	59.000
F16 Falcon	69.000
F16 Falcon AT/EGA	85.000
Gold rush	69.000
Rocket ranger	59.000

ATARI ST

After burner	39.000
Captain Fizz	29.000
Carrier command	49.000
Double dragon	29.000
Driller (italiano)	49.000
F16 Falcon	59.000
Flying shark	39.000
Galactic conqueror	39.000
Galdregons domain	39.000
Game over II	39.000
Heroes of the lance	39.000
Joan of arc	29.000
Leisure suit Larry II	59.000
Manhunter N.Y.	59.000
Motor massacre	29.000
Orbiter	69.000
Rambo III	39.000
STAC (UK)	49.000
Starglider II	39.000
UMS scenario 1 o 2	19.000
Zany golf	telef.

APPLE II GS

Dungeon master	telef.
Manhunter N. Y.	75.000
Marble madness	telef.
Street sport Soccer	49.000
The bard's tale II	99.000
Zany golf	69.000

Vuoi ricevere il nostro catalogo gratuito tutto a colori? Telefona subito allo (031) 300.174

Buono d'ordine da inviare a: LAGO DIVISIONE SOFTMAIL, VIA NAPOLEONA 16, 22100 COMO, TEL. (031) 30.01.74, FAX (031) 30.02.14

Desidero ricevere i seguenti articoli:

Titolo del programma	Computer	Prezzo
TGM — Contributo spese di spedizione Lit.		5.000
ORDINE MINIMO LIT.20.000 (SPESE ESCLUSE) — TOTALE LIT.		

☐ Pagherò al postino in contrassegno
☐ Addebitate l'importo sulla mia ☐ CartaSI ☐ Mastercard ☐ Visa ☐ American Express
Numero _____ scad. _____

Cognome e nome _____
Indirizzo _____ Nr. _____
CAP _____ Città _____ Prov. ___ Tel. _____

FIRMA (Se minorenne quella di un genitore)
Verranno evasi SOLO gli ordini firmati _____

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

L E D Storm

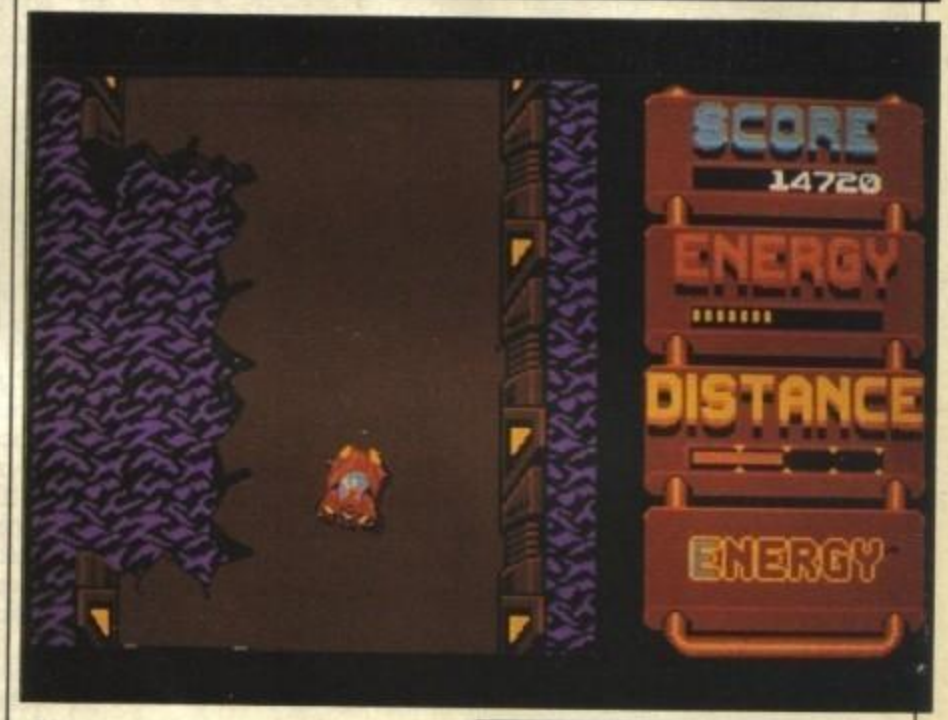
GO!/Capcom - Amiga, ST

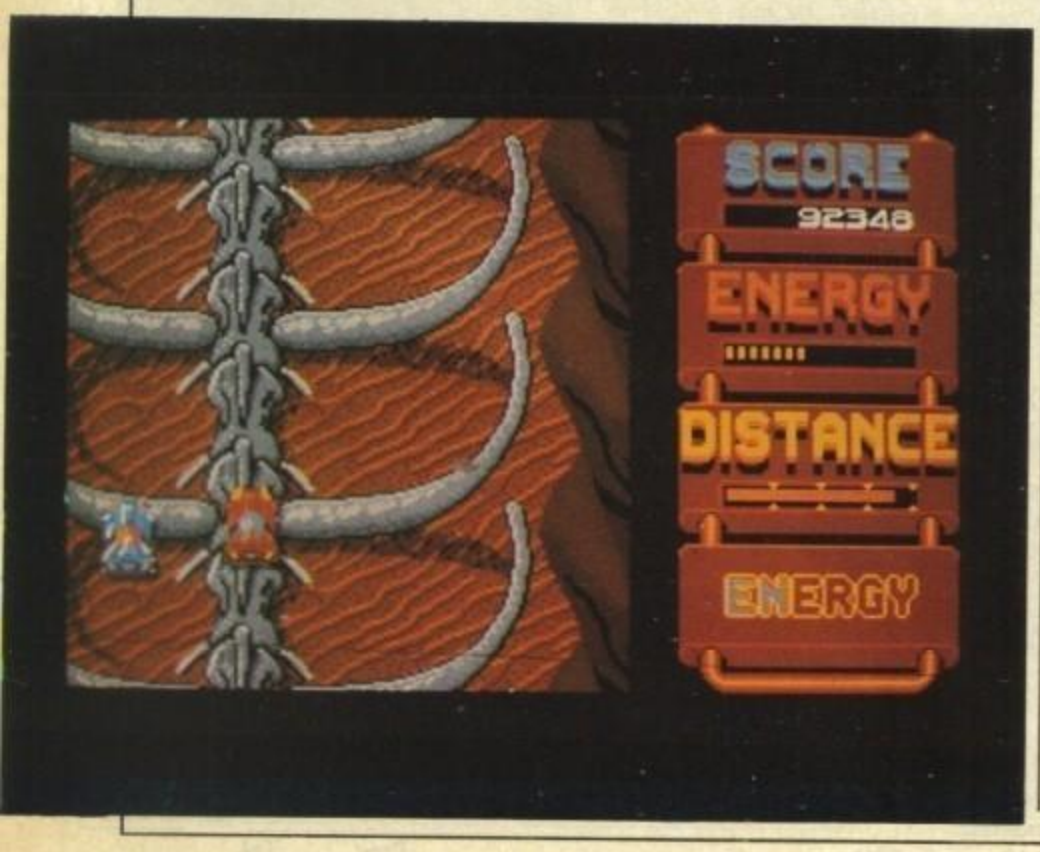
Premendo l'acceleratore a tavoletta, le ruote del vostro veicolo L.E.D. stridono non appena andate via rombando dalla linea di partenza in una fumata di gomma bruciata. In un futuro molto lontano una corsa automobilistica è persino più eccitante delle attuali gare ad alta velocità. Le regole e gli scopi restano gli stessi, ma i circuiti sono innovativamente futuristici.

Il tuo obbiettivo, come in molti altri giochi prima di questo, è oltrepassare ogni fase entro un tempo limite. In questo caso il tempo è scandito da una barra di energia decrescente - ricostituibile raccogliendo determinate icone lungo la strada o superando veicoli corazzati.
Ogni corridore che si rispetti tiene l'acceleratore a tavoletta nella lotta per la vittoria. Ma a complicare le cose contribuiscono auto, motociclette, olio, grasso, baratri e, per finire, buchi nel bel mezzo della strada.
Una normale automobile non percorrerebbe più di cinque metri su uno di questi tracciati. Fortunatamente per voi, il vostro Storm 11 è lo stato dell'arte per quanto riguarda la guida su quattro ruote.

Insieme ad un fenomenale motore fremente sotto il cofano, un imponente intelaiatura ed una speciale carrozzeria rinforzata, il vostro Storm 11 ha la capacità unica di scavalcare gli ostacoli andando a velocità turbo.
Per sminuire il vostro divertimento, sono presenti anche rane mutanti che saltellano intorno alla ricerca di auto a cui aggrapparsi. Schiacciatele senza pietà o saltatele, altrimenti verrete rallentati.

Come in un'automobile di cui essere orgogliosi, un computer di bordo modello K1 è montato sul cruscotto pur essendo, purtroppo, praticamente inutile ai fini della guida. Spetta a voi tenere il veicolo sulla strada ed evitare le collisioni nella vostra corsa verso il nono traguardo, Sky City.
La Software Creations (quelli di Bionic Commando) ha creato un veloce e piacevole gioco di corsa e, pur se carente in quanto a varietà, la semplice natura di LED Storm porta ad un più alto livello questo genere di giochi ed infonde un forte incentivo a progredire.





ATARI ST

Oltre ad essere più veloce delle altre versioni ad 8-bit, questo gioco ha il pregio di essere facile da iniziare a giocare.
Esibendo una buona qualità grafica e di definizione, e includendo colori surreali, lo schermo scrolla fluidamente. Sfortunatamente, l'effetto parallattico del coin-op è stato omesso.

GLOBALE 71%

AMIGA

Esatto! Un'altra "conversione diretta" dall'ST. Peccato, perché la buona grafica (pur se con le limitazioni cromatiche dell'ST) e le allegre musichette di Tim Follin avrebbero potuto far diventare questo LED Storm uno dei coin-op più "allegri" del periodo. Al contrario dell'ST, questa versione propone un pessimo push-scrolling (per gli anglofobi: scorrimento a spinta) che ricorda molto da vicino Bionic Commando: colpa della Software Creations o del processo di conversione ST --> Amiga?

GLOBALE 67%

ALTRE VERSIONI

Come al solito la U.S. Gold promette la versione per i bistrattati PC IBM, speriamo bene!

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LAST DUEL

US Gold/Capcom - Atari ST & Amiga

Last Duel si occupa della dualità dell'universo, nel senso che tratta delle lotte di due pianeti gemelli, Mu e Bacula. Essendo di natura piuttosto sociale, è sembrato loro logico unire le proprie forze contro tutto quel che di ostile si celava nella Galassia. Questo stato di cose è rimasto invariato per decadi. Alla fine, tuttavia, l'avidità rovinò tutto, come fa di solito, e l'imitazione, intenzionale o meno, diventò una delle forme meno sincere di bassezza morale.

Bacula ha devoluto più soldi agli armamenti. La sua tribù di Galden ha invaso Mu e catturato l'amabile principessa Sheeta. Ora è tenuta prigioniera da qualche parte nel nuovo Complesso della tribù, e deve venir salvata per tenere alto il morale e preservare il futuro della gente di Mu. Sono stati scelti due eroici guerrieri per prendere il comando dei più avanzati veicoli da guerra di Mu - una auto a tre ruote capace di volare ed un caccia stellare, entrambi armati con lanciamissili - per aprirsi la strada fra le forze nemiche e raggiungerla.
Last Duel è stato studiato come gioco per due giocatori, ma un combattente solitario può diventare un vero eroe sconfiggendo la tribù di Galden tutto da solo.
Ci sono sei livelli da attraversare, ognuno pieno di postazioni mitragliatrici, cannoni e navi nemiche. In ogni livello pari il giocatore controlla un caccia stellare, mentre in quelli dispari il giocatore uno l'auto ed il due il caccia. Entrambi aumentano la loro potenza di fuoco raccogliendo dei simboli "P". E ne hanno bisogno, perché alla fine di ogni livello li attende un enorme guardiano, che potrebbe essere un enorme dinosauro scheletrico ed animato, un ragno metallico o persino il tremendo granchio meccanico.
Un certo numero di sprite nemici fanno la loro comparsa per venire distrutti dal giocatore numero due, ed è abbastanza comune attaccare nemici volanti quando si guida un'auto o distruggere postazioni a terra pur stando sull'aereo.
Nel mercato dei coin op, ed in particolare nell'enorme campo degli shoot'em up, vale la pena di convertire solo i grandi (o perlomeno medi) titoli, a meno che il coin op originale sia qualcosa di veramente speciale che non è stato considerato abbastanza bene.
Sfortunatamente, Last Duel è un gioco terribilmente mediocre per due giocatori, con poche varianti aggiunte sotto forma dell'auto salterina e dai due veicoli - ovunque si sente l'influenza di LED Storm, ed il terzo livello è quasi copiato da questo gioco.
Last Duel non è nulla di esaltante, ma fareste bene a dargli un'occhiata se gli shoot'em up sono il vostro pane quotidiano.

Amiga

Un bel giochino con sprite colorati e compatti, che si muovono fluidamente su di uno scenario a scrolling verticale (con sporadici movimenti orizzontali e sforzatissimi) ben disegnato e non troppo invadente. I colori cambiano lentamente sui bordi oppure al centro di alcune scene: un effetto piacevole anche se non troppo spettacolare. Fra gli ormai rituali suoni campionati ci sono alcuni buoni urti metallici e qualche musichetta, che si adattano bene alla colonna sonora principale dotata di alcuni movimenti particolarmente tetri.

GLOBALE: 70%

Atari ST

Anche se assomiglia un sacco alla versione Amiga (ma gli sprite sono più snelli), la velocità del gioco è stata aumentata di molto e questo cambiamento rende ancor più difficile un gioco già complicato, sino a raggiungere livelli inutilmente frustranti.

GLOBALE 65%

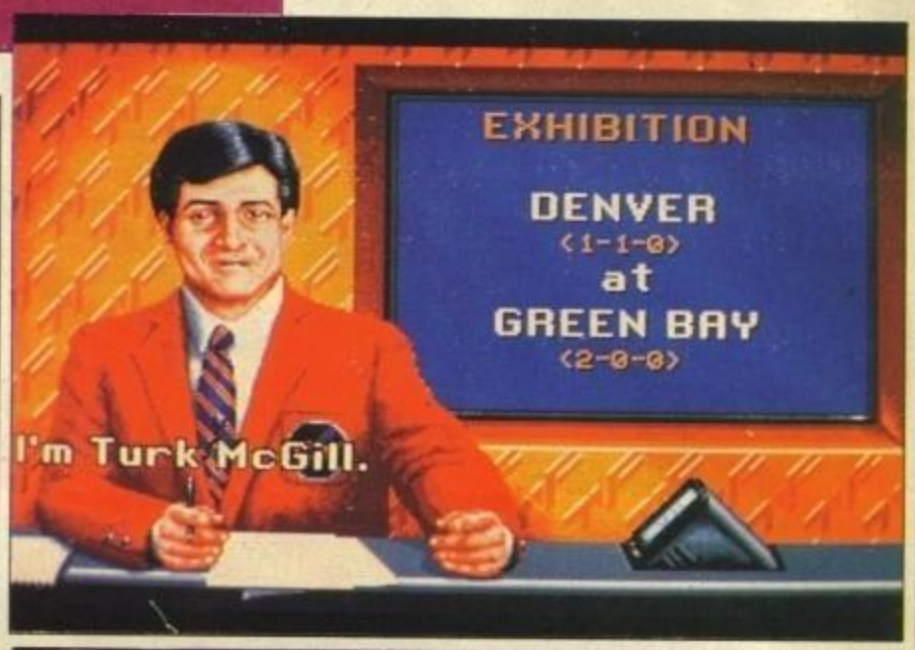
http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

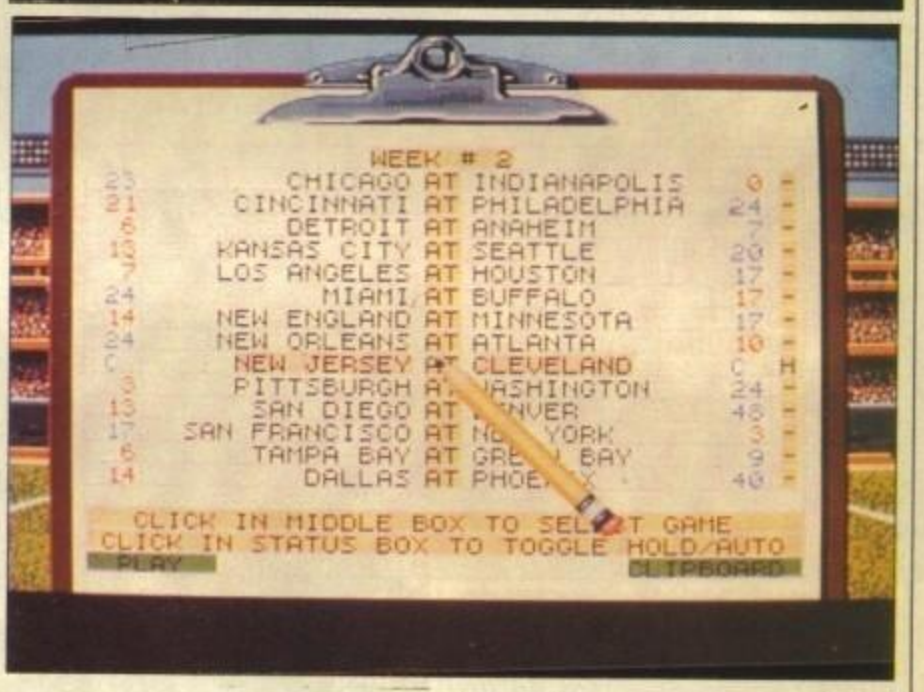
http://www.oldgamesitalia.net/

TV SPORTS: FOOTBALL

Cinemaware/Mirrorsoft - Amiga

Uno degli sport più duri e spettacolari ed uno dei più seguiti in America arriva sull'Amiga grazie al lavoro di un'ottima squadra. Il primo titolo della serie dei TV Sports — i titoli successivi riguarderanno la boxe ed il basket — è infatti prodotto dai "maghi" della Cinemaware, che hanno una storia di professionalità e successi alle spalle.





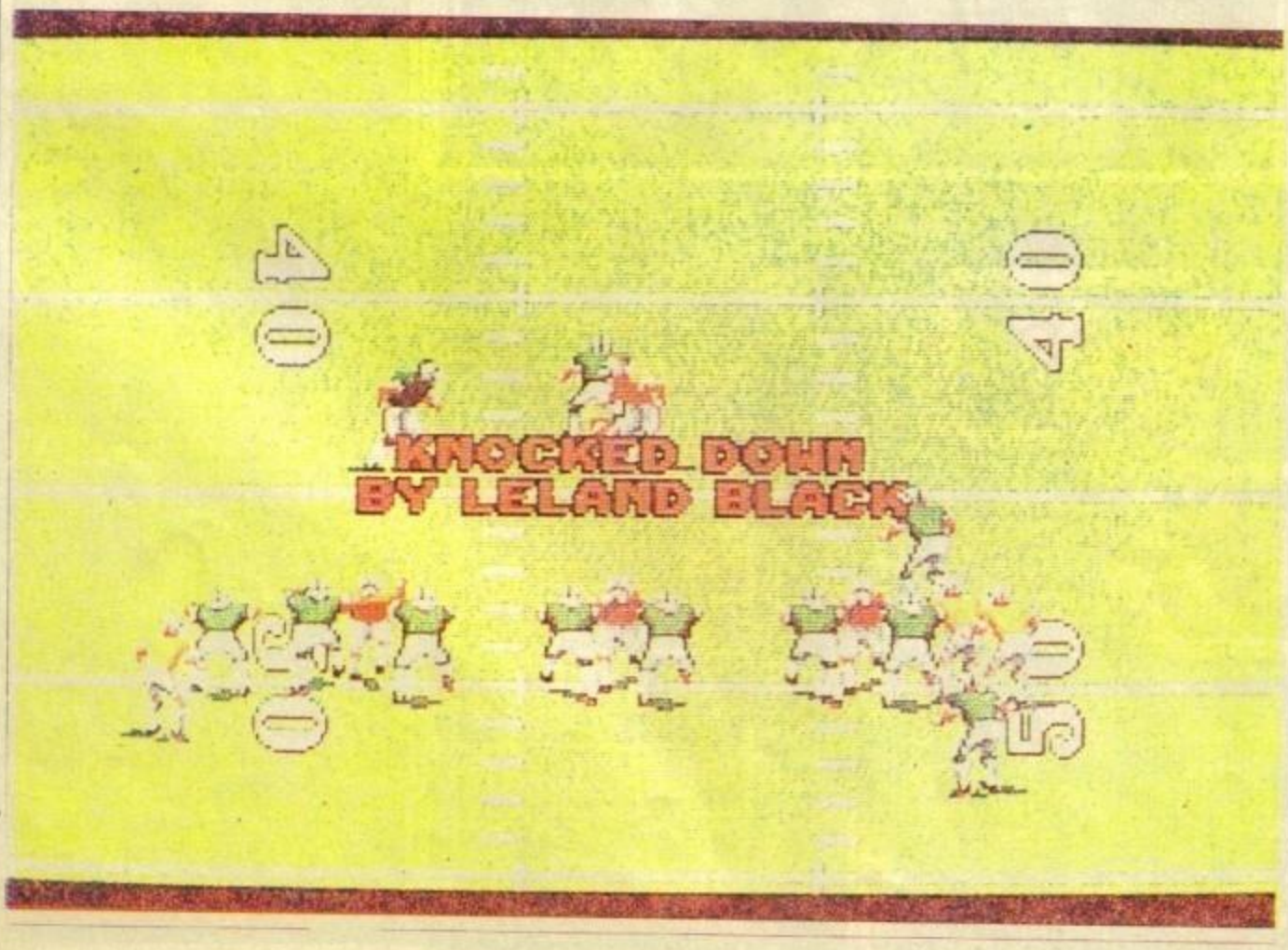
TV Sports Football vi mette direttamente sulla cinquantesima yard per la partita più memorabile della vostra vita. Invece di usare un limitante punto di vista in prima persona — come ad esempio in GFL Football della Activision — TSF è giocato in una posizione posteriore e rialzata.

Il cuore di TSF è composto da due sezioni, il quadro di scelta delle tattiche e lo schermo del campo, dove queste tattiche vengono messe in pratica.

Tramite lo schermo di scelta tattica, potete selezionare una delle quattro formazioni di gioco base ed una delle quattro tecniche principali — le formazioni difensive sono uno standard per questo sport. Fra le azioni possibili ci sono sfondamenti verso l'interno e l'esterno, blitz e tecniche di passaggio. Per la squadra in attacco, passaggi lunghi, Pro-Set, formazione ad I e calci sono le possibilità selezionabili, insieme ad uno qualsiasi degli otto schemi di movimento dei giocatori.

Una volta preparato tutto, cominciate a giocare. Non appena il quarterback grida le mosse di attacco e sbraita Hut! Hut! Hut! senza alcuna ragione, la palla vola per aria.

Naturalmente non potete controllare tutta la squadra contemporaneamente. In effetti, un solo giocatore è sotto il vostro diretto controllo (sia esso un cornerback, un linebacker o il quarterback). Sia che stiate facendo un passaggio, una corsa o un bloccaggio, il vostro giocatore ha un compito critico da portare a termine.



▲ *Fate combattere lo staff di TGM contro quello di Zzap! — li stracceremo!!!*

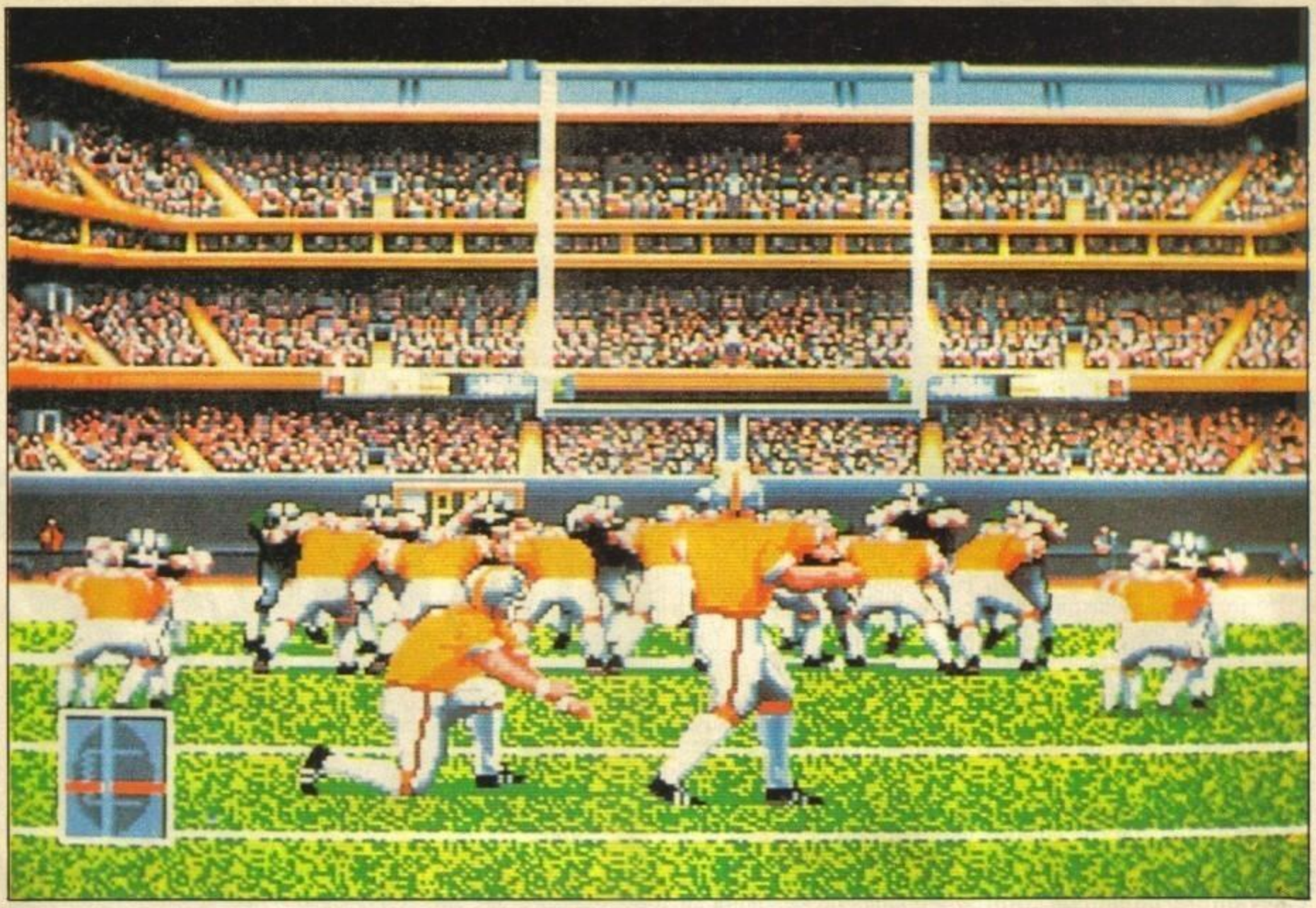
Mentre voi siete occupati con il giocatore della vostra squadra, il computer controlla gli altri mentre tentano di bloccare gli avversari, mettersi in posizione per i passaggi, tentare di atterrare il quarterback avversario e generalmente rendere la vita difficile all'altra squadra.

L'azione non è limitata alla difesa ed all'attacco. I calci di trasformazione vengono mostrati direttamente da dietro il calciatore con una visuale prettamente televisiva. Allineando un mirino su un'icona

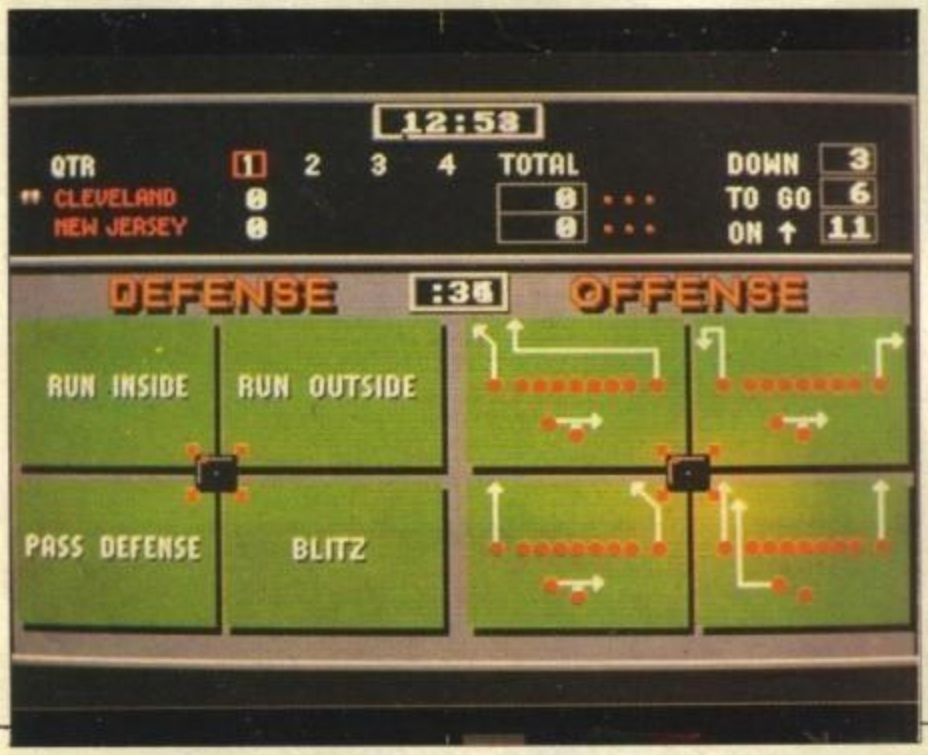
L'inquadratura 'a tutto campo' di un placcaggio: cinematografico, non è vero?

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



rappresentante la palla, questa viene calciata fra i pali della porta. Tutto quello che si può fare in difesa è di muovere un giocatore solitario che si affanna a correre avanti e indietro per acchiappare una rarissima palla bassa.
I time out, le mete e le false mete, i passaggi incompleti, le cadute, le sostituzioni ed i commenti dell'arbitro (completi di sintesi vocale) sono tutti presenti per essere sperimentati. Nel gioco è stato rinchiuso tutto quello che ha a che fare con il football americano.
TSF non è solamente un gioco da solitari, dal momento che è presente un'opzione per giocare fra umani o per allearsi con un'altra persona per sconfiggere il computer.
Sono disponibili quattro opzioni: una partita di dimostrazione, allenamento (per imparare le tattiche e le tecniche di calcio), uno schermo statistico e l'opzione per il campionato. In quest'ultima, 28 squadre giocano una contro l'altra per conquistare il trofeo della Cinemaware Football League.
La flessibilità nel definire le tattiche e nel creare schemi vincenti rende questo prodotto un gioco molto divertente, ideale per gli sportivi pantofolari e perfetto per i fan del football americano.
Anche così, i neofiti di questo sport dovrebbero provare il gioco prima di acquistarlo, perché anche se il manuale si dilunga nello spiegare dettagliatamente ogni aspetto del gioco, l'elemento strategico e le molte attese potrebbero non fare per loro.
L'infame accesso al disco è molto ridotto se paragonato ai precedenti titoli della Cinemaware, e rallenta il ritmo solo marginalmente (se poi avete due drive potreste anche non accorgervene del tutto).
In un perfetto stile Cinemaware, l'attenzione al dettaglio e gli extra abbondano: pubblicità, programmi fra un tempo e l'altro, risultati e statistiche, prosperose cheerleaders, una folla piena di tifosi, e molto altro creano la simpatica atmosfera di una vera partita. L'effetto generale è di un programma molto ben rifinito e di classe — perfetto per gli amanti di questo sport.



Ok, bambolotti... ehm, no, forse sto sbagliando sport. Beh, godetevi questa scena e, se avete il gioco, l'urlo della folla

AMIGA

Graficamente superbo, l'azione di gioco presenta giocatori piccoli ma ben definiti completi di un'animazione molto realistica. La presentazione perfetta è accompagnata da un sacco di sintesi vocale. Una simulazione che gli appassionati del football americano non possono mancare di considerare.

GLOBALE 90%

ALTRE VERSIONI

La Cinemaware ha deciso di aspettare l'inizio della prossima stagione di Superbowl (Autunno 89) prima di pubblicare la versione PC ed ST.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

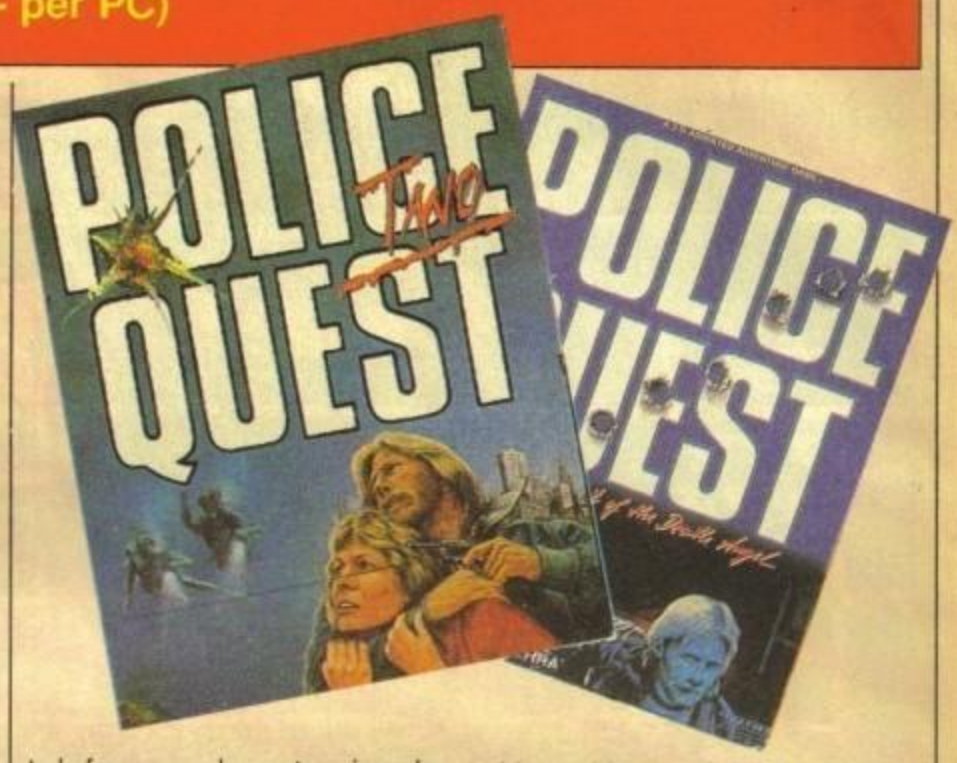
http://www.oldgamesitalia.net/

MS-DOS COP

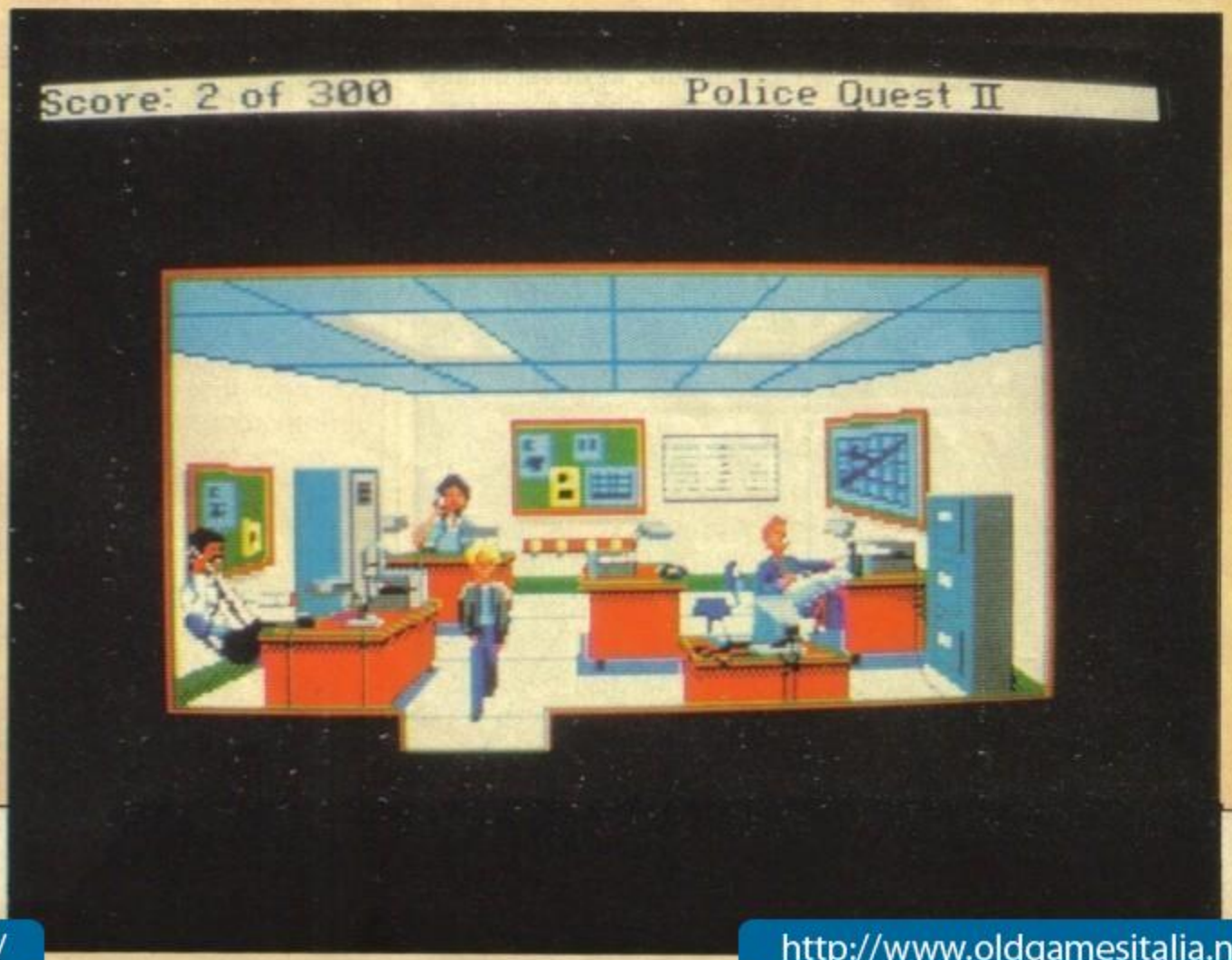
POLICE QUEST II

THE VENGEANCE (Sierra On Line - per PC)

Che ne direste di vestire per qualche tempo i panni di uno sbirro? Se fremete all'idea, questa avventura vi catapulterà nel ruolo di Sonny Bonds, poliziotto detective della ridente cittadina di Lytton ed eroe della cattura di Jessie Bains, l'"angelo della morte".



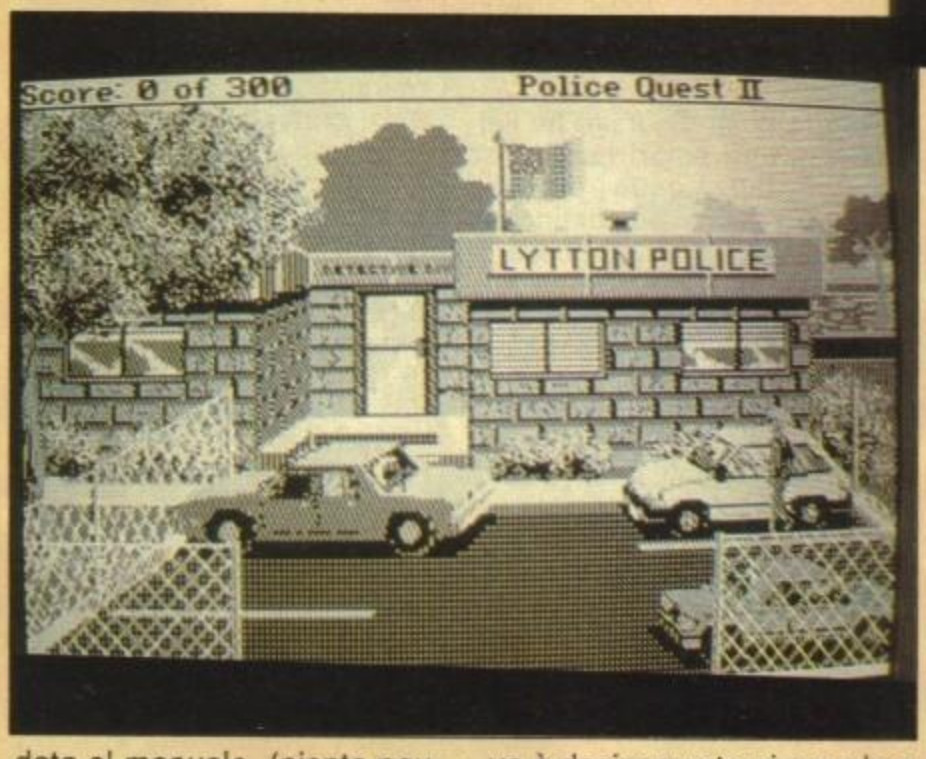
Il caro Jessie è un tipetto alquanto dispettoso che ha deciso di lavare col vostro sangue l'onta della sua cattura, e così adesso è "uccel di bosco" con tanto di ostaggio: uno dei secondini della prigione da cui è evaso. Manco a dirlo la patata bollente tocca a voi dato che sapete parecchio su questo bell'elemento e che volete essere reintegrato nella vostra labile carica di "eroe". L'avventura comincia con Sonny/voi seduto sul comodo (?) sedile della sua "supercompatta" vetturetta giapponese posteggiata davanti alla centrale. La notizia della fuga di Bains arriverà dopo qualche minuto di gioco, giusto il tempo di ficcanasare nei vari uffici della centrale e di raccogliere informazioni e oggetti che si riveleranno utili per il caso. Appena il capo vi dirà del fattaccio, vi troverete improvvisamente sul filo del rasoio: costui rivelerà preoccupanti propensioni naziste e continuerà a pungolarvi perché vi diate d'attorno appena metterete piede nell'ufficio dove si trova. Per vostra disgrazia il vostro banco è molto vicino al suo e così non potrete semplicemente evitare le cattive compagnie, almeno finché avrete bisogno del vostro tavolo. In questa missione sarete accompagnati dal vostro collega Keith Robinson, che è un tipo alquanto indolente. Per questo, però, dovrete ringraziare soltanto voi stessi dato che tempo fa avevate commesso un peccatuccio di gioventù buttandolo giù dalla seggiola (o dal seggiolone?) e facendogli battere la testa. Vi anticipiamo che avrete il vostro daffare per rimorchiarvelo dietro, ma state tranquilli che non ci sarà bisogno di alcun trattore: basterà semplicemente fargli una proposta che non potrà rifiutare. Ve lo concediamo: è un suggerimento alquanto sibillino e avremmo potuto metterlo in altri termini, ma così è più divertente. Non possiamo poi privarvi del sublime e impagabile gusto dell'avventura, del fare da sé per tre, e nemmeno privare noi stessi delle risate che faremo a vedere i vostri insuccessi. Police Quest 2 è infatti un'avventura semidinamica nella quale non manca nemmeno una sottile vena di umorismo. Cosa intendiamo per avventura semidinamica? Semplicemente un'avventura testuale nella quale è possibile scrivere comandi e contemporaneamente muovere il proprio personaggio e fargli compiere alcune azioni. Come abbiamo detto l'umorismo non manca, infatti tra le altre cose potrete telefonare al vostro incubo preferito, dovete solo sapere il numero giusto! PQ2 Ha anche un'altra interessante dote: il realismo. Buona parte dell'avventura è stata messa in piedi grazie alla consulenza di un autentico poliziotto ora in pensione e "ricercato per eccessiva verbosità" (guardate le videate di caricamento). Se ad esempio siete degli inguaribili grilletti facili, recatevi al poligono di tiro e divertitevi a ridurre i bersagli come un colabrodo, e fatelo anche se non lo siete. Siccome questo gioco è realista vi conviene agire come autentici piedipiatti, e gli autentici piedipiatti sono dei veri eroi che antepongono la pelle alla missione. Voi NON volete veramente andare a sbattere contro alcune pallottole e farvi male, quindi dovrete riuscire a sparare contro chi vuol farvi questo bel regalino, e possibilmente a colpirlo. Solo una co-

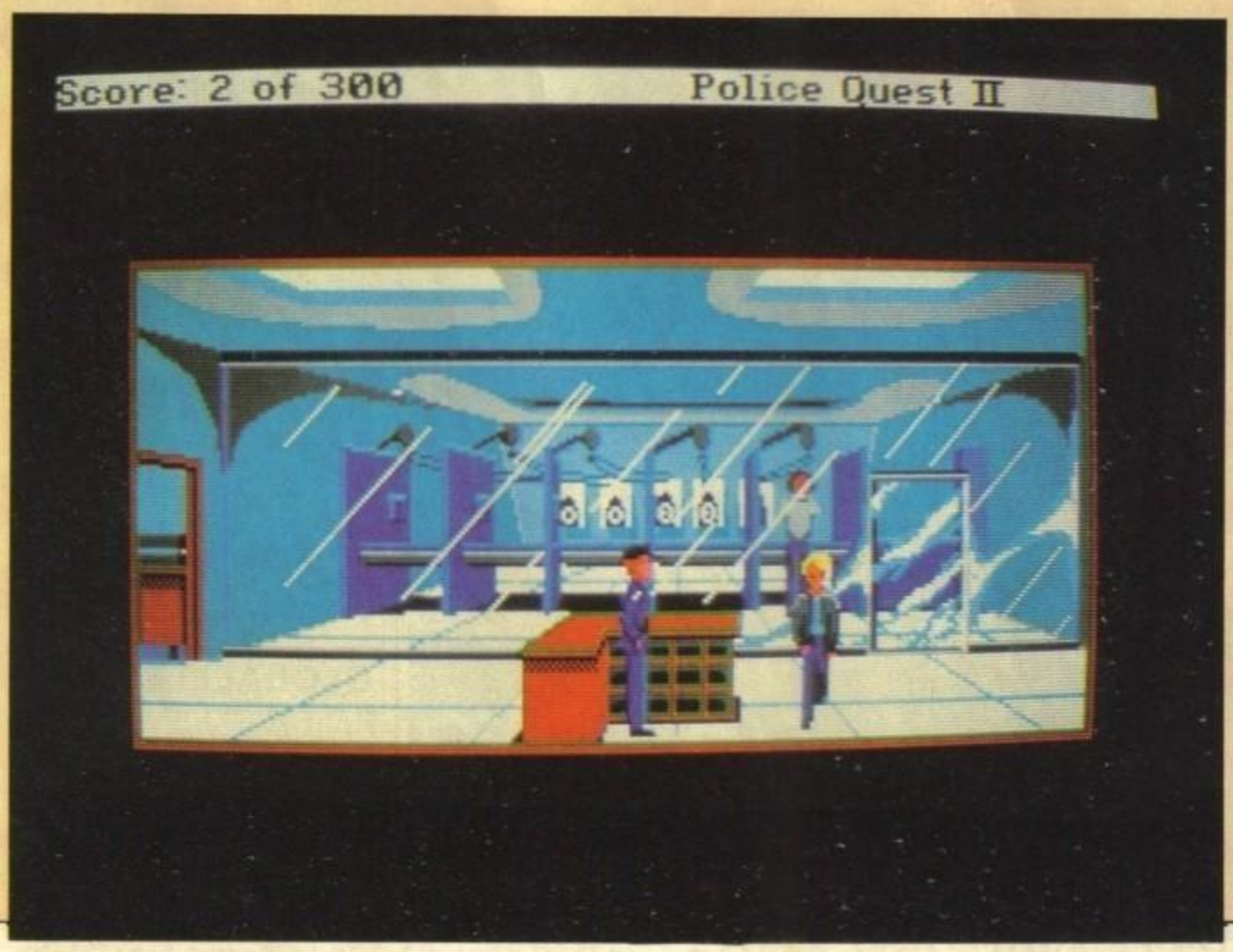


http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

sa può assicurarvi una mira precisa: l'allenamento. Non risparmiate munizioni per colpire i bersagli, Bains non lo farà di certo per colpire voi! Per proseguire nel gioco dovrete fare di tutto, e "tutto" comprende anche immersioni subacquee e viaggi in pattuglia insieme al vostro collega. Potrete usare autentiche procedure di arresto, imparerete i principali articoli del codice penale e dovrete agire secondo le numerosissime direttive di base che regolano il comportamento di un autentico agente. Vi basterà una guardata al manuale (niente paura, non è un mattone) per rendervi conto che la ricostruzione di azioni di polizia è alquanto minuziosa. Vi potrete anche divertire a fare gli "hackers" per cercare le parole chiave per l'accesso ai dati del calcolatore della centrale, dati che riguardano anche voi. Piccola finezza, quel calcolatore usa le stesse istruzioni del DOS! Non possiamo dire molto di più sul gioco vero e proprio, altrimenti fatalmente finiremmo per dirvi cosa dovete fare o meno e questa recensione diventerebbe "Come si risolve PQ2". Vi diremo invece che l'impatto figurativo è decisamente piacevole e che il gioco contiene belle immagini a profusione. Tutti i personaggi sono ben disegnati e ben animati, e nonostante sia disponibile unicamente la risoluzione 320 x 200 non abbiamo mai assolutamente sentito il bisogno di averne una maggiore. Anche il sonoro è molto buono per un PC, e se vorrete potrete acquistare presso gli stessi autori addirittura una scheda sonora a 11 canali per il PC, completa di programmi applicativi. Abbiamo anche apprezzato che nella confezione fossero disponibili sia la versione per dischetti da 5"1/4 che quella per dischetti da 3"1/2. Circa i caricamenti, di solito sono abbastanza veloci e l'azione complessiva non viene troppo rallentata. Un'altra cosa utile è che ogni volta che morite o che compromettete irreparabilmente la vostra carriera appare sul video il "verboso" poliziotto di cui parlavamo che vi spiega perché siete morti e vi fornisce consigli. Sul gioco vero e proprio, malgrado il suo notevole spessore, abbiamo qualche riserva. Non ci siamo sentiti infatti particolarmente disponibili a rifare ogni volta la partita da capo perché risultava particolarmente noioso, e quindi abbiamo fatto ampio ricorso alle opzioni di salvataggio e recupero. Questo sistema è ben studiato in quanto vi permette di definire ogni singola partita con una frase (necessariamente
breve). Nel menu di richiamo le varie partite vengono indicate con quella frase anziché con i nomi DOS che spesso non permettono immediati riferimenti mnemonici, e così non sarete costretti ad annotare su un foglio le varie posizioni. C'è un solo insignificante problemino: ogni salvataggio occupa circa 50000 bytes, e questo significa fare strage di dischetti se volete tenere parecchie posizioni. Il parser è abbastanza nella norma, con in più il vantaggio di riuscire a identificare pezzi di dialogo inseriti direttamente, senza cioè ricorrere a verbi introduttivi. Non aspettatevi comunque uno sconfinato vocabolario e preparatevi a sentire di tanto in tanto delle limitazioni nella vostra interazione. Secondo noi l'elemento di PQ2 meno rifinito è proprio il parser, ma non dovete preoccuparvi perché non scade mai più di tanto e tutto il resto vi aiuterà a dimenticarvene, dato che si tratta comunque di un gioco piuttosto intelligente e ben fatto. Complimenti.





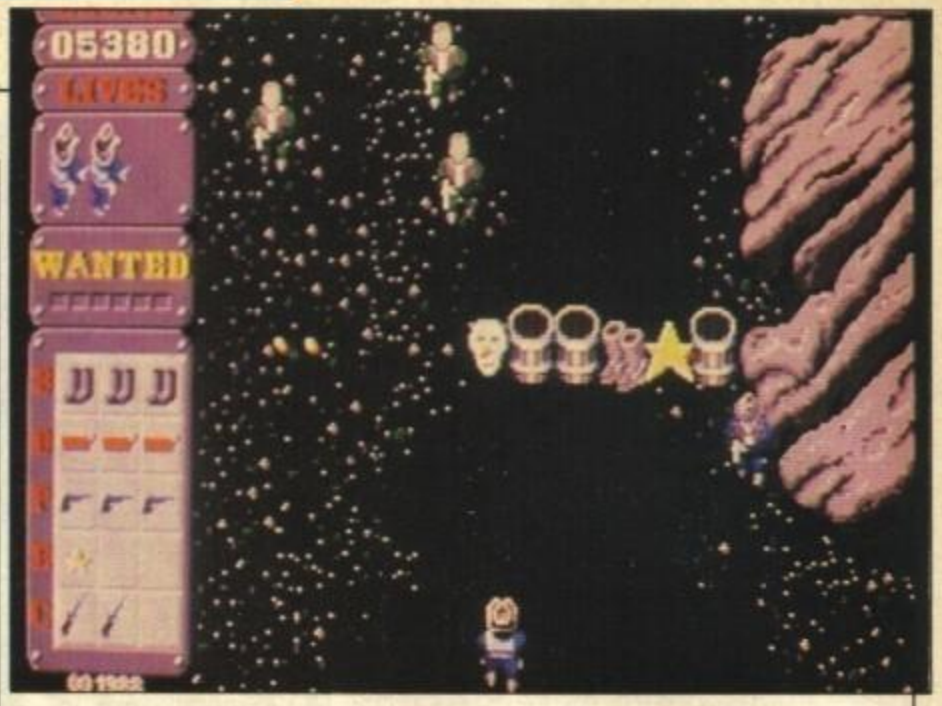
GLOBALE PC: 82%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

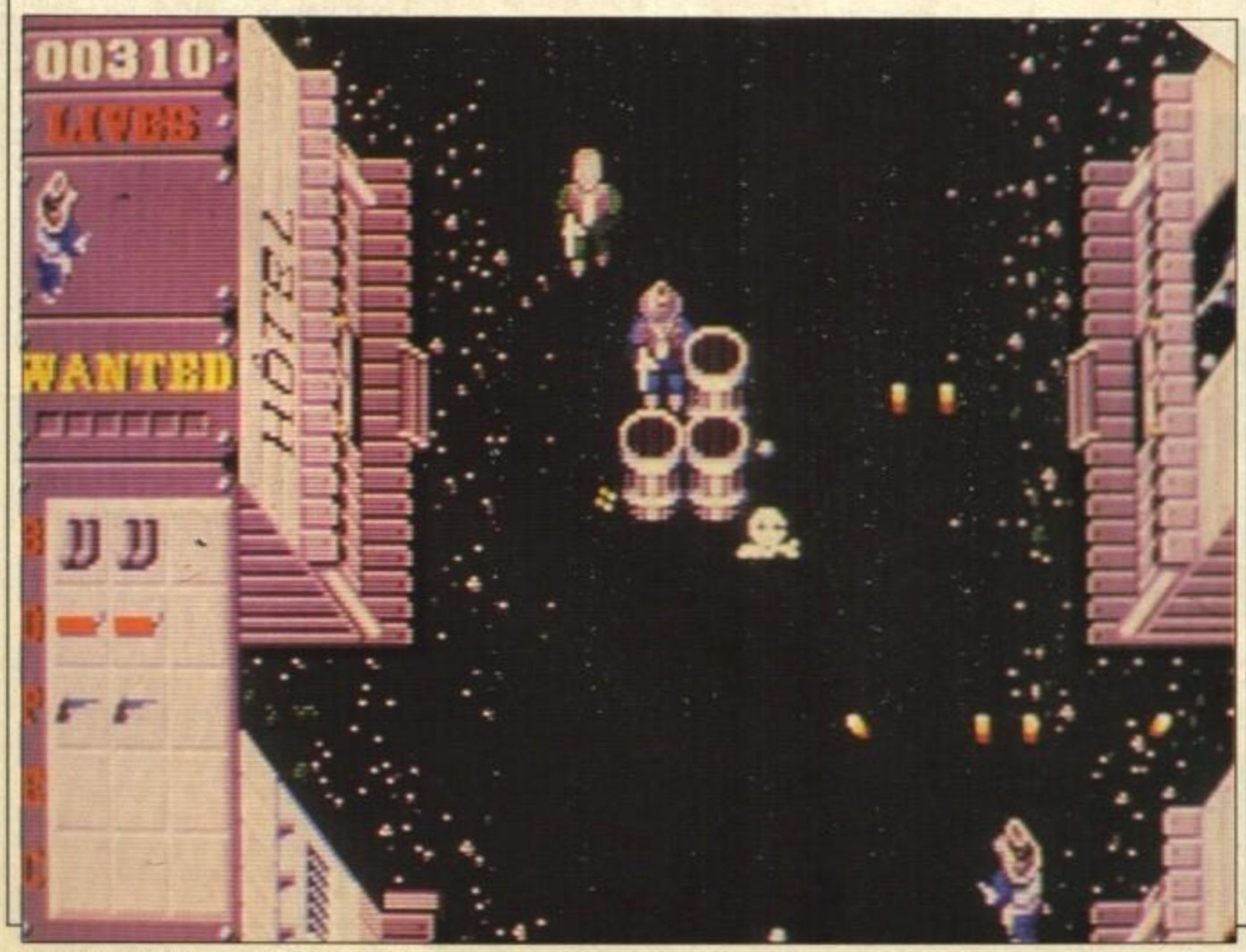
WANTED

Infogrames - Atari ST & Amiga



Avete mai avuto voglia di impersonare uno di quegli spacconi, figli-di-pistola il cui lavoro è di ripulire una città del West che non è abbastanza per tutti e due? Volete emulare le gesta di John Wayne mentre avanza minaccioso sotto il cappello dell'"uomo senza nome"? Allora non aspettate un istante e guardate quest'ultimo titolo della Infogrames!

Ci dev'essere qualcosa nell'Arkansas che attira tutta la gente peggiore. Nel 1880, ci sono quattro mascalzoni che sono dei veri duri, ed il loro capo non è da meno. Non solo, ma un sacco di altri reietti si sono uniti a loro per essere sicuri che costoro si conquistino il West intero e si possano così prendere una fetta del bottino.
Fortunatamente, voi siete i più duri, i migliori, i più precisi tiratori e cacciatori di taglie che abbia mai portato una colt - e la gente dell'Arkansas ha messo certe taglie irresistibili sulle teste di quei malviventi. Indossando il vostro migliore cappello e canticchiando la musica di "Il buono, il brutto e il cattivo", partite per assicurarvi che tutta quella gente si ritiri sulla Collina degli Stivali.
Prima che la sparatoria cominci, scegliete il vostro bersaglio da una serie di quattro poster di ricercati. Le taglie vanno da 5000 dollari a 20000 a seconda della cattiveria del fuorilegge e la difficoltà del livello. Tutti i fuorilegge di fine livello vanno eliminati prima di poter partire alla ricerca del loro capo.
Una visuale aerea del vostro cowboy armato di pistole è quella che ottenete nei quadri a scrolling verticale, in cui purtroppo si agitano anche un sacco di cattivi che vi corrono incontro o cercano di nascondersi - ma principalmente vi sparano addosso. Fortunatamente siete armati con un paio di pistole piuttosto bizzarre che sparano in tre diverse direzioni contemporaneamente - perdete questa capacità di fuoco insieme alle vostre vite (cominciate infatti con tre vite).
Gettare della dinamite ha l'effetto di una smart bomb che elimina tutti i cattivi presenti sullo schermo, ma cominciate con soli tre candelotti. Le riserve di dinamite si ricostituiscono allo stesso modo delle munizioni e della potenza di fuoco, raccogliendo icone che appaiono sparando a certi barili. E' possibile trovare anche un paio di stivali che vi fanno muovere più velocemente, un fucile per sparare più lontano o una stella da sceriffo per abbreviare il livello. I cuori simboleggiano una vita bonus, ed uno scudo vi rende invincibili per un tempo limitato. Le icone aggiuntive vengono perse insieme alle vite, ed il loro numero massimo può essere diminuito se doveste raccogliere un teschio.
Wanted ha l'etichetta "Gun Smoke" appiccicata proprio in bella vista. Tutto quel che manca per essere una semplice conversione è il cavallo bianco, e come nell'originale l'azione è un po' limitata.
In tutti i casi, per i fanatici degli shoot'em up la cosa può essere divertente (e difficile) per un buon periodo di tempo.



Amiga

Una musichetta comica precede il gioco, completa di nitriti di cavallo, banjo e cori di cowboy. La grafica del gioco è una delusione: i ritratti dei ricercati sono brutti, gli sprite mancano di un credibile dettaglio e sono poco animati. L'unico sprite disegnato veramente bene è il cappello del protagonista! Spari campionati e stupidi urlettini - alcuni cattivi sembrano pecore quando si trasformano in scheletri - sono gli unici effetti di gioco.

GLOBALE: 60%

Atari ST

A parte qualche minima differenza nella definizione e nella colorazione, la versione ST sembra e si gioca esattamente come quella Amiga. GLi effetti sonori vengono rimpiazzati da bip che rovinano l'atmosfera del gioco e la musica dei titoli è meno complessa.

GLOBALE: 58%

ALTRE VERSIONI

Nessun'altra versione è stata prevista.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CUSTODIAN

HEWSON

Disponibile Marzo '89 AMIGA **L. 25.000** ATARI ST **L. 25.000**

Distribuito in Italia da: **LEADER** Distribuzione - Via Mazzini, 15 - 21020 Casciago (VA) - Tel. 0332/21 22 55

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

FULL WARNING STATUS: CONDITION RED

BLASTEROIDS®

AMIGA SCREEN SHOTS

THRUSTER • LAUNCH!
WARRIOR • LAUNCH!
SPEEDER • LAUNCH!

DIRETTAMENTE DAL FAMOSO GIOCO DA BAR, BLASTEROIDS.
Azione per uno o due giocatori, questa sarà la conversione da Coin-op per il 1989.
ATTENTO - MUKOR TI ASPETTA!!

Presto per C64, SPECTRUM, MSX
Cass. **L. 18.000** Disco **L. 25.000**
AMIGA **L. 49.000**
ST **L. 39.000**

image works™

© 1987 TENGEN. ALL RIGHTS RESERVED. © 1989 MIRRORSOFT LTD. ALL RIGHTS RESERVED.
HEADWAY HOUSE. 66-73 SHOE LANE. LONDON EC4P 4AB. TEL: 01-377 4645.

LEAF-BLA

Distribuito in Italia da: **LEADER** Distribuzione - Via Mazzini, 15 - 21020 Cascaigo (VA) - Tel. 0332/21 22 55

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

COMPUTEACHER

LETTERATURA ITALIANA IN BIT MAP

3 DISCHI +
3 FASCICOLI
a L. 25.000

Un PROGRAMMA che ti ESAMINA e ti VALUTA

Un AMICO per STUDIARE

Allénati a SOSTENERE GLI ESAMI

Manzoni

Leopardi

Foscolo

Floppy Disk 5,25"
per
Commodore 64/128

Ordinare ESCLUSIVAMENTE con versamento di L.30.000 (L.25.000+L.5.000 Contributo Spese di Spedizione) su c/c Postale n°54562202 intestato a: Edizioni Hobby - Via della Spiga, 20 - 20121 MILANO

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

... DACCI OGGI IL NOSTRO SUPEREROE QUOTIDIANO

Quelli fra voi dotati di una più sentita coscienza civica, abituati a dare alle cose il giusto peso e vagliare le conseguenze di fatti e misfatti avranno sicuramente avuto perplessità, qualche soprassalto o l'ombra di un dubbio.

Qualcuno si sarà passata la mano sulla fronte, un altro si sarà grattato la nuca, chi avrà sbuffato con preoccupazione sotto il peso di problemi all'apparenza irrisolvibili.

Se il vostro stato di ansia era causato dal pensiero delle possibili conseguenze di un incontro di Silver Surfer con Galactus (poniamo a Venezia, in Piazza San Marco), potete smettere di prendere il sonnifero: non ci sarà bisogno di una commissione nominata dal Governo.

La Marvel, infatti, ben sa che quando i supereroi s'incontrano — spesso si scontrano — tra loro e contro i terribili avversari con conseguenze (nell'ipotesi più ottimistica) della distruzione di tre palazzi, dodici automobili, quattro biciclette e un monastero.

Fine della storia? Non ancora. A questo punto, con discrezione e professionalità, subentrano gli esperti di "Damage Control", in grado di ripulire i disastri che nessun altro potrebbe sistemare.

Dopo averli presentati nell'Annual di Marvel Age quest'estate (e introdotti con un episodio di otto pagine su Marvel Comics n°18) ecco una miniserie di quattro numeri dedicata alla squadra incaricata di ripulire e riparare i danni causati dalle battaglie dei Supereroi.

La serie non è una satira o parodia come "What Th...?!" o "Hembeck Destroys The Marvel Universe", ma uno sguardo divertito alle conseguenze in un contesto reale delle azioni di personaggi come Spiderman, Wolverine, Thor, She-Hulk, Fantastic Four, Iron Man, e X-Men, che ritroveremo nelle pagine di questa miniserie.

I testi sono di Dwayne McDuffie, illustrati da Ernie Colon per le chine di Bob Wiacek ad un prezzo di copertina di 1 dollaro per albo.

La serie esamina i problemi pratici collegati agli avvenimenti fantastici vissuti dai supereroi, e in un certo qual modo li banalizza ponendosi domande del tipo: "Dove mettiamo il robot alieno lungo due chilometri? Bisognerà portarlo nel nostro magazzino nel New Jersey."

Ma è proprio il confronto tra il quotidiano e l'incredibile che crea situazioni paradossali e divertenti.

Per non esser da meno, la DC lancia una sua miniserie dal titolo "Hero Hotline", gruppo già presentato su Action Comics Weekly.

Quando avete bisogno urgente di un supereroe basta fare il numero 555-HERO.

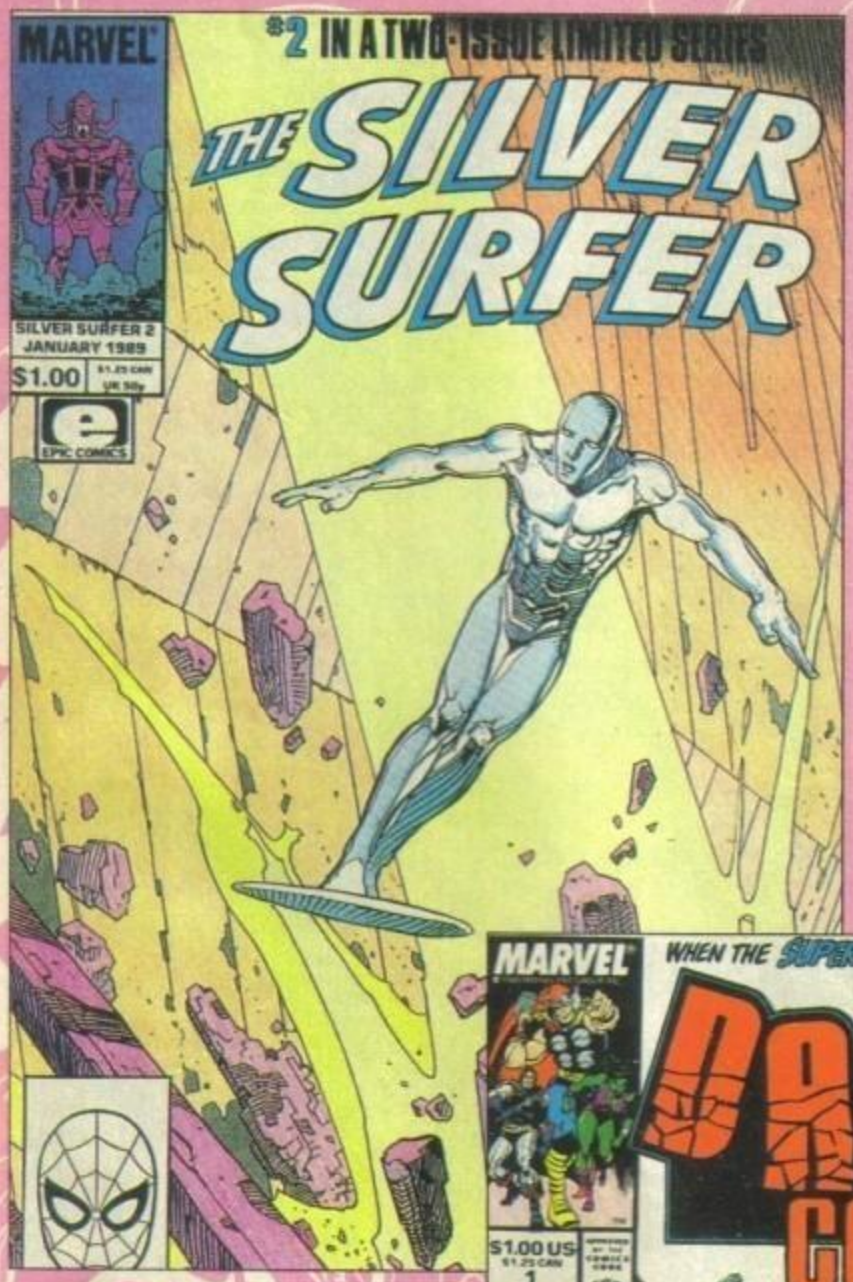
Qui è proprio il supereroe a timbrare il cartellino, e anche se il gruppo non conta membri di spicco come quelli che appaiono sulla copertina del primo numero (che sono troppo impegnati a salvare il mondo) ogni membro di Hero Hotline è perlomeno molto vo-

Da un incontro/scontro come questo ci si possono aspettare solo danni... ma chi si occuperà di ripulire?

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

lenteroso, e le signorine che rispondono alle telefonate sono premurose, anche se il problema è solo di un gattino sull'albero.
I membri di questo composito gruppo svolgono coscienziosamente i compiti — grandi e piccoli — a loro assegnati.
Il primo numero di questa



Reperibilità

I comics in lingua originale inclusi quelli sopra descritti sono diffusi in Italia dalla libreria "La Borsa Del Fumetto" - Via Lecco n.16 - 20124 Milano. Tel. 02/20.38.83 che effettua anche spedizioni.
Si possono anche trovare nelle seguenti librerie:
Roma - Metropolis - Via Suor Maria Mazzarello n.30
Genova - International Shop - Via Odessa n.20
Asti - La Bancarella Del Libro -Via XX Settembre n.60
Brescia - Imago - Via Battaglie n.29
Como - Graffiti - Via Vittani n.19
Messina - La Cassaforte Del Vecchio Papero - Via Centonze
Modena - Iori - Corso Adriano n.40
Novara - Fumettomania - Corso Torino n.17
Parma - Letto e Riletto - Via Borgofelino n.54/a
Torino - Fumetto Club - Via Saluzzo n.19/d
Trieste - Nonsololibri - Piazza Barbecan n.1/a
Firenze - Tempi Futuri - Via De Pilastri n.21/r

miniserie umoristica di sei numeri dovrebbe uscire all'inizio di Marzo con un prezzo di copertina di $ 1.75 a numero.
Gli autori, Bob Rozzakis per i testi e Stephen De Stefano, già conosciuti per Mazing Man, sono assistiti dalle valenti chine di Kurt Shuffenberger.

Nessim Vaturi

L'incasinato ufficio della "Hero Hotline" — se l'illustrazione vi sembra troppo piccola, provate ad osservare meglio il fondo di questa pagina

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

THE HUNT FOR RED OCTOBER

boardgame - 2 giocatori (Manuale di gioco tradotto)

"E' scomparso un sottomarino sovietico! Si tratta dell'OTTOBRE ROSSO, il più potente mezzo navale che sia mai stato varato.Il suo comandante, Marko Raunius, ha deciso di rifugiarsi in occidente; riuscirà a raggiungere sano e salvo un porto americano, nonostante l'intera Marina Sovietica lo stia inseguendo con l'ordine di affondarlo?

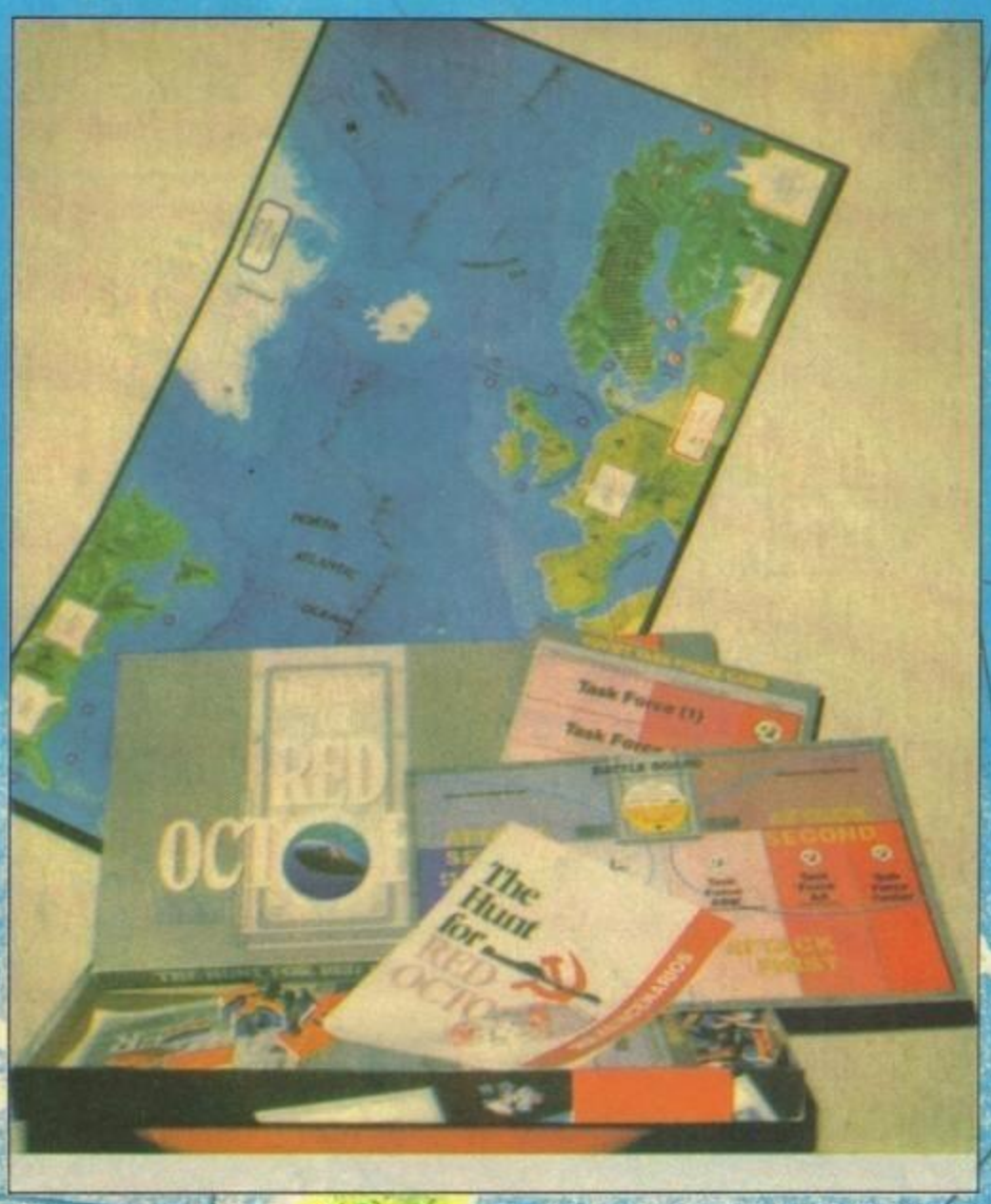
"Le hai possibile che non ne vada mai una bene? Prima finiamo in un futuro in cui per vivere bisogna farsi largo a colpi di laser, poi seguiamo le orme di un putrido IMPERATORE ed infine, eccoci qua sventare la terza guerra mondiale!!!! Sembra quasi che il nostro motto sia: VOGLIO UNA VITA SPERICOLATA... BEH, in fondo è solo un gioco... e speriamo che resti tale"...

CONTENUTO

L'enorme mappa dell'Atlantico Settentrionale (cm 90 x cm 50 !) è sicuramente un ottimo esempio di come la grafica di un gioco di simulazione dovrebbe essere: essenziale, ma piacevole.Lo stesso discorso vale per le pedine, che in questo caso adempiono alla perfezione al loro scopo. Esse rappresentano da un lato le SILOUETTE delle navi e degli aerei mentre dall'altro si limitano a [illegible] il simbolo della NATO o dell'[illegible] completano la dotazione [illegible] Uno per [illegible] TASK FORCE NATO; Uno per le TASK FORCE SOVIETICHE.Ma di questi avremo modo di parlarne dopo.

REGOLAMENTO

Il manuale di istruzioni allegato non è molto immediato, ma sicuramente dopo un paio di letture ogni vostro dubbio verrà chiarito.Questa non vuole essere una critica, ma è un doveroso chiarimento alle persone che leggendo sulla scatola "ADATTO DAI 12 ANNI IN SU" pensassero di trovarsi di fronte ad un gioco da bambini... niente di più errato. La divisione dei turni di gioco ne è sicuramente la prova; Le sei fasi permettono un'avvicendamento tra i due giocatori veramente appassionante [illegible] gendo [illegible] giochi come [illegible] regalano ore di divertimento difficilmente raggiungibili con prodotti analoghi. Lo scopo del gioco varia in funzione dello scenario utilizzato (ne esistono ben 8) e può andare dalla semplice ricerca dell'OTTOBRE ROSSO fino ad un ipotetica simulazione della terza Guerra mondiale ambientata nel Nord Atlantico. Particolarmente innovativo mi è apparso il sistema di combattimento navale; grazie ad un tabellone si possono disporre le propie forze di modo che, ad esempio in una TASK FORCE sia prevista l'opportunità di difendere la/e propre portaerei con delle navi scorte in grado di offrire uno schermo antiaereo, oppure di dotarla di navi con alto potere di intercettazione SONAR (antisommergibili). La disposizione iniziale permette inoltre di identificare con precisione quali unita subiranno per prime l'attacco offrendo infinite soluzioni strategiche ai vostri conflitti. Chiaramente esistono tutta una serie di regole da applicare nella formazione delle TASK FORCE in grado di offrire una buona dose di realismo nonostante la semplicità del regolamento (sono previsti addirittura il numero di aerei a disposizione per ogni portaerei!) .Vanto finale di questo gioco è l'ottima soluzione adottata per il movimento nascosto; Contrariamente a molti prodotti in commercio in T.H.O.R.O le pedine restano segrete finché un'azione di identificazione non ha effetto costringendo le unità a repentini cambiamenti di rotta ogni volta che, dopo strenui inseguimenti, ci si renda conto di aver seguito un SOTTOMARINO ESCA!!!! CONCLUSIONI T.H.O.R.O è, per chi ama i WARGAME semplici e per chi si avvicina al genere, sicuramente un gioco da acquistare. Difficilmente troverete un prodotto a così alto livello in grado di divertirvi per così tanto tempo.Il tema trattato, inoltre, è tra i più attuali ed ingoiosirà certamente più gli adulti che non i ragazzini. Non mi resta che aggiungere, imitando la cadenza Bussa (assomiglia un po' al Breserat, non trovate?) "COMPAGNI IL NOSTRO PROSSIMO BRINDISI (con la vodka naturalmente!) SARÀ A NEW YORK!"



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ESEMPIO DI GIOCO
■ *NARRATIVO* — ■ *REGOLAMENTO*

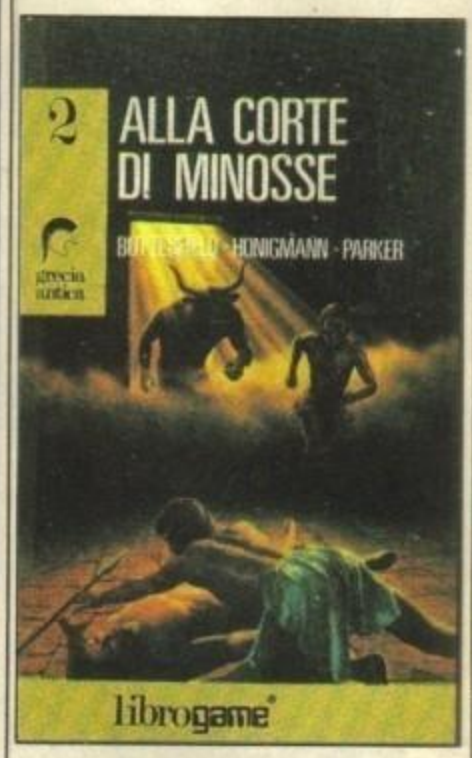
☞ — COMPAGNO DIMITRY vedi qualcosa sul Radar?
— No, COMPAGNO VLADIMIRO, sul Radar non leggo nulla
■ La TASK FORCE della Nato entra nello spazio contenente un sottomarino sovietico, il giocatore U.R.S.S gioca in quello spazio tre segnalini rilevamento. Il giocatore Nato decide di rispondere con quattro segnalini di rilevamento SONAR. Questo è il massimo consentito in quanto solo quattro navi sono equipaggiate di elicotteri nella scorta anti-sottomarini. Il giocatore sovietico ottiene con i dadi: 1, 5, 8 che gli permettono di identificare la TASK FORCE. Il giocatore Nato ottiene: 2, 3, 5, 8 dando quindi due rilevamenti positivi.
☞ — COMPAGNO! Qui sul Radar c'è un intera... flotta!
— DIMITRY! Calmati e identifica il nemico!
— COMPAGNO si tratta della TASK FORCE ALPHA quella della portaerei NIMITZ!
— Bene. Preparate i siluri. Prepararsi ad un immersione rapida.
— Tutto pronto COMPAGNO. A morte gli AMERICANI!

Libro Game: LUPO SOLITARIO & CO.

Solitario - Edizioni E. Elle

Dopo aver parlato di ROLEPLAYING, di BOARD GAME e di WARGAME apriamo, per la prima volta la finestra della nostra immaginazione su di un altra forma di gioco: il LIBRO GAME. In sintesi il L.G non è altro che un ottimo gioco (se la storia è valida) di ruolo in solitario. La figura del MASTER è, in questo caso,

interpretata dal libro stesso, mentre a voi è lasciato il compito di dipanare il bandolo della storia tra centinaia di possibilità, al fine di risolvere lo scenario proposto. Il meccanismo di gioco è estremamente semplice e si basa sulla lettura di paragrafi numerati in funzione della decisione presa, dell'ARTE posseduta (ad es. MEDICINA) o di un oggetto rinvenuto (una CHIAVE d'ORO, etc..). Al momento attuale esistono in commercio, sotto il marchio Edizioni E. Elle, ben undici serie che vanno dai classici Horror, ai filoni Fantasy e — novità assoluta in questo campo — la serie FACCIA A FACCIA, che offre la possibilità di cimentarsi in queste avventure con un compagno (alleato o



nemico a seconda delle occasioni). Per quanti di voi prediligono le ADVENTURE sul computer i L.G. offrono una valida alternativa alla vostra tastiera unitamente al fatto che sono tutte in ITALIANO.

NEL DETTAGLIO

In Inghilterra ed in America i librogame sono un fenomeno di massa ed esistono testate inerenti ad ogni GIOCO/FILM/ROLEPLAY che, nel tempo, abbia raggiunto una certa notorietà. Saghe legate a DUNGEONS & DRAGONS, BATTLETECH etc. sono disponibili in ogni libreria e il

numero di appassionati a questo genere tende ad aumentare vertiginosamente. Il motivo appare chiaro; essere il protagonista di una storia è il sogno di molti, ma era irraggiungibile fino all'avvento dei L.G.
Certo i roleplay danno più soddisfazioni, ma soprattutto in ITALIA giocare è visto come una forma di infantilismo e, se con il semplice modellismo si viene giudicati come dei BAMBINONI, figurarsi se ci si può vantare di essere arrivati al livello di WITCH HUNTER (Cacciatore di streghe) a WARHAMMER il roleplay a me più caro!!!
Il librogame risolve questo problema dato che per interpretare LUPO SOLITARIO è necessario acquistare solo il libro (io consiglio anche un dado a dieci facce) e leggerselo in santa pace al "chiuso"delle propie mura al sicuro da occhi indiscreti! EVVIVA LE SETTE SEGRETE!
Scherzi a parte resta comunque il fatto che alcune serie godono di una capacità espositiva e narrativa difficilmente riscontrabile con un MASTER di media capacità, creando così i presupposti necessari ad una espansione di questo mercato. In chiusura d'articolo ci è giunta in redazione la comunicazione dell'imminente uscita di alcuni nuovi titoli; speriamo di poterne parlare più approfonditamente nel prossimo numero...

TORRIANI MASSIMO

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MINACCIA VIRALE

Un'introduzione alla 'peste digitale'

Per le loro vittime, sono un fastidio — od una catastrofe. Per chi li diffonde si tratta di una specie di scherzo — o di un sistema crudele di vendicarsi. In definitiva, per le riviste specializzate si tratta di un'ottima scusa per scrivere storie spaventose pur continuando a sembrare serie.

Probabilmente a causa del loro nome e gli inevitabili collegamenti ad una forma di AIDS elettronica, i virus per computer hanno acquistato una certa notorietà che va al di là della loro minaccia reale. In effetti, proprio a causa della loro natura rappresentano un pericolo quasi insignificante per gli utenti di home computer; dal momento che i virus viaggiano da un file all'altro, diventano veramente pericolosi solo quando vengono messi in comunicazione un gran numero di file, come ad esempio quando vengono collegati più computer (come accade negli uffici più grandi) o quando c'è di mezzo un hard disk.

Contrariamente a quanto si crede generalmente, i virus non sono necessariamente dannosi — assolutamente non funzionano cancellando tutti i file. La definizione di Ralf Burger, autore di Virus Computerizzati: Una Pestilenza Hi-Tech, è la seguente:

> *Un programma può essere definito come virus se presenta i seguenti attributi:*
> *1) Modifiche di software non appartenente al programma virus unendo la propria struttura ai suddetti programmi.*
> *2) Capacità di modificare come detto più di un programma.*
> *3) Capacità di riconoscere una modifica fatta su di un programma.*
> *4) La capacità di prevenire ulteriori modifiche del programma dopo avere identificato una simile modifica.*
> *5) Il software modificato assume gli attributi da 1 a 4.*

In altre parole, un virus è un programma — generalmente molto breve, per minimizzare i rischi di venire scoperto — che si "riproduce" copiandosi su altri programmi. Questi, da parte loro, diventano programmi virali e cercano altri programmi non infetti sui quali poter copiare il codice del virus.

Alcuni virus si limitano a continuare a far questo per sempre — come i pirati di software, gli autori di questi virus vogliono solo dimostrare la loro abilità di programmatori e vedere per quanto tempo riescono a far vivere il loro codice senza che venga scoperto. L'unico effetto negativo di questo genere di virus è che rendono più lungo il programma allungando i tempi di caricamento o addirittura impedendolo.

(questa è la ragione degli attributi 3 e 4 di Burger: se un virus continuasse ad infettare programmi già "malati" le loro dimensioni aumenterebbero velocemente ed il virus verrebbe identificato. Alcuni fra i nostri redattori pensano anche che si tratti di un modo per tenere la definizione di virus per computer simile a quella di virus organico, che non infetta mai più di una volta la stessa cellula.)

Altri virus sono letali. Probabilmente il più noto è il virus per PC che a volte si trova sotto il nome di EGABTR — questo cancella tutto il contenuto del disco e stampa il messaggio "Arf! Arf! I got you!".

Altri virus PC dello stesso genere sono, secondo Burger, i DOSKNOWS, SECRET>BAS e VDIR.COM. Anche se non stampano alcun messaggio — il che è una piccola consolazione — rendono il disco inutilizzabile.

Naturalmente, questi stessi virus possono apparire piuttosto facilmente sotto altri nomi apparentemente innocenti...

Virus Amiga ed ST

I virus possono lavorare solo su sistemi che si basano su dischi per la memorizzazione , principalmente perché non possono premere il tasto PLAY su un registratore! Così, mentre i virus per PC e piccoli mainframe/mini sono i più comuni, anche Amiga ed ST sono le vittime predilette di questo genere di programmi.

I due più conosciuti virus per Amiga sono il virus della Swiss Crackers' Association (SCA) e quello dei Byte Bandit. Il virus SCA, che è famoso ma apparentemente innocuo, risiede in RAM e si copia sul boot block di ogni disco che viene inserito sino a che non viene spento (non resettato, attenzione!) il computer.

Dopo 16 copie, annuncia: "Something wonderful has happened. Your amiga il alive...". Seccante, ma non particolarmente pericoloso; i dati rimangono al sicuro.

Il virus Byte Bandit è più serio — anche questo si copia sul boot block, ma invece di stampare un messaggio provoca un crash di sistema e cancella i dati.

I virus per ST sembrano essere meno comuni, anche se dei programmatori tedeschi hanno addirittura prodotto un "Virus Construction Set" per questa macchina!

Qualsiasi lista di virus non sarà mai completa — ce ne sono probabilmente alcuni che nessuno (tranne i diabolici programmatori) hanno mai notato. Ma ci

sono dei sistemi per cercare i virus, e sistemi per rimanere al sicuro — provate a guardare nel box della pagina seguente.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Tutto quello che...

Sull'argomento dei Virus si è già detto tanto, e tanto ci sarebbe ancora da dire (il dossier originale di TGM, quello distrutto dal virus SCORE sul MacIntosh della redazione — mai trasferire direttamente su Hard Disk file prelevati da Banche Dati!!! — era lungo più di dieci pagine, senza illustrazioni). Questo perché le tecniche che stanno dietro a tali programmi sono diverse e tutte abbastanza complesse, ma anche perché il problema dei virus ha ormai toccato tutti i personal presenti sul mercato (infatti il nostro articolo originale trattava anche di virus per PC, MacIntosh ed Apple II).

Se volete approfondire l'argomento e non volete incorrere nelle lunghe attese prodotte dai nostri annunci (Next Month, ehm...) vi consigliamo di procurarvi il libro "Computer Viruses: A High Tech Disease" di Ralf Burger, edito dalla Abacus l'anno scorso. Il libro in questione, per quanto ne sappiamo, non è stato ancora tradotto, per cui dovreste cercarlo in qualche libreria internazionale. In esso si tratta soprattutto dei virus che 'infestano' il PC MS DOS, ma lo stesso Burger dice che sono informazioni applicabili a tutti i computer basati su memorie di massa a disco.

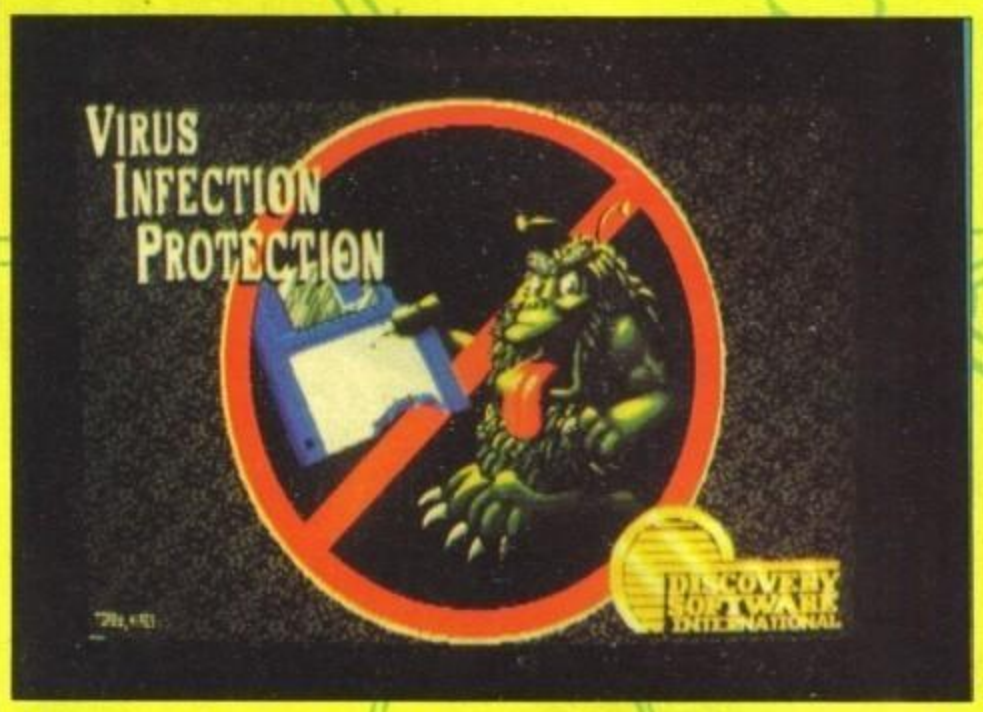
Virus particolari

Dato che l'articolo di questo numero è piuttosto 'generico' e condensato, abbiamo pensato che sarebbe stato utile a tutti comunicarvi in un trafiletto a parte (questo, no?) la presenza di due virus per Amiga che sembrano essere presenti solo sul mercato italiano. Cominciamo con un virus senza nome che ci è stato segnalato da un gentilissimo lettore con una serie di telefonate preoccupatissime: questa infezione, che si manifesta con un blocco totale del sistema, può essere riconosciuta dalla presenza, in qualche angolino dello schermo, di un piccolo Jolly sovrastante la scritta "S.O.S.". Non esistono rimedi per questa infezione, ma se persisterete nel caricare il disco infetto, dopo una quarantina di fallimenti scoprirete che il virus è scomparso! Evviva, evviva.

Il secondo virus (che potrebbe in qualche modo essere collegato col primo) sembra avere la spiacevole tendenza a sovraccaricare alcuni integrati facendovi rischiare di buttar via il computer: si trova esclusivamente nelle copie pirata del S.E.U.C.K. della Palace, che oltretutto non possono produrre file definitivi e sono quindi totalmente inutili (vedere le News di questo numero). Brava Palace: è così che si combattono i pirati!

Virus Killer

Gli antivirus in commercio sono numerosi quasi quanto i virus stessi, ma la paranoia spingerebbe a sospettare che persino qualcuno di questi — con la scusa di rimuovere un virus — ne impianti uno ancora più fetente e inidentificabile (sono le famose paranoie del Direttore Esecutivo; NdR). Tuttavia, oltre al completissimo VIP (Virus Infection Protection — se volete che ne parliamo fatecelo sapere con almeno un centinaio di lettere) e al famoso Guardian, la Silica Shop (è un negozio inglese, il telefono è 01-3091111) vende a meno di due sterline un virus killer che viene aggiornato di tanto in tanto e che quindi è in grado di riconoscere e distruggere diverse 'infezioni virali'.



... ma non finisce qui

Dottore! Dottore!

Come riconoscere un virus

La vostra macchina è lenta e svogliata? Ci sono dei file sconosciuti sulla directory? Il drive fa strani rumori nei momenti meno opportuni? Se una sola risposta è sì, potreste avere un virus.

Un virus potrebbe non mostrarsi praticamente sino a che non appare il messaggio 'tutti i tuoi file sono distrutti' ed è troppo tardi per salvare il contenuto del vostro disco. Per questo è meglio stare attenti ai seguenti sintomi:

- Caricamenti lenti.
- I programmi che avevano sempre funzionato bene non stanno più in memoria.
- I dischi si riempiono senza apparenti ragioni.
- Appaiono dei misteriosi messaggi d'errore.
- Appaiono strani file sulle directory.
- Il drive compie operazioni di lettura/scrittura quando non dovrebbe (generalmente ve ne accorgete dall'accensione del led).

Cure miracolose?

Dal momento che i virus si presentano sotto un gran numero di forme diverse, non esiste una "cura" valida per tutti. Inutile dire che il metodo migliore di combatterli è la prevenzione.

- Tenete i dischi protetti alla scrittura (tacca chiusa per i cinque pollici e finestrella aperta per i tre pollici e mezzo). Se si tratta di programmi che richiedono il disco 'non protetto alla scrittura' adottate il metodo seguente.
- Spegnete il computer (togliendo l'alimentazione, non resettandolo) prima di utilizzare qualsiasi programma, e lasciatelo spento per un po' (trenta secondi sono più che sufficienti) prima di riaccenderlo e caricare il programma — a meno che non abbiate un hard disk sul quale si sia già impiantato il virus, questo vive solo in RAM, e, come tutti sapranno, essa viene cancellata da una caduta di corrente.
- Fate tutte le copie di backup che volete, ma ricordate che duplicare dischi — anche per l'uso più onesto e personale possibile — è illegale a meno che non abbiate un'autorizzazione specifica del produttore.
- Se avete dei sospetti che un disco sia stato infettato da un virus, non usatelo del tutto — non è vero che non avete più niente da perdere, perché alcuni file del disco potrebbero essere ancora sani.
- Nel peggior caso, se non riuscite a liberarvi del virus pur utilizzando tutti i programmi presenti sul mercato, è preferibile riformattare il disco. Tutti i file saranno cancellati, ma anche il virus verrà eliminato insieme ad essi impedendo un dilagarsi del contagio.

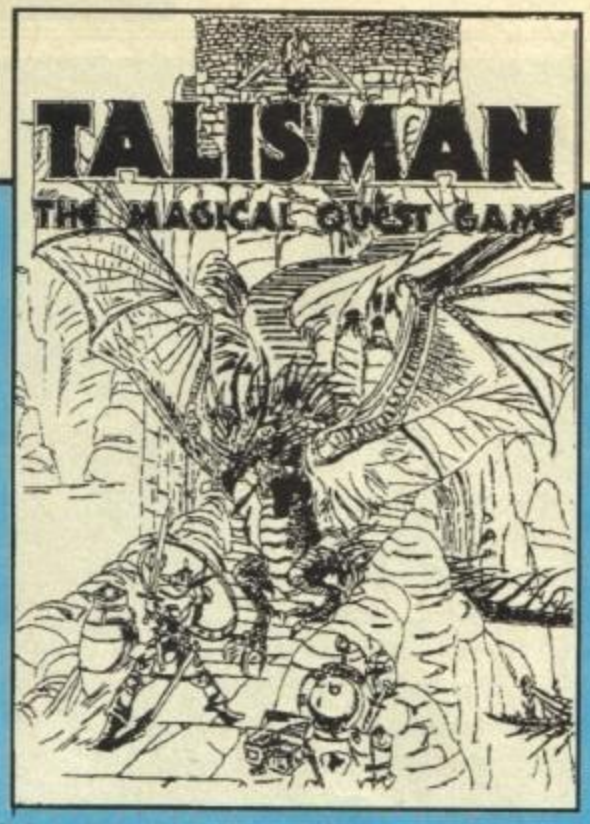
Danni all'hardware

I virus possono danneggiare anche l'hardware: il metodo da loro usato consiste nel costringere il computer a fare cose non previste, come ad esempio leggere un settore di disco che non esiste, rovinando così la testina del drive. Altri danni possibili sono la "cottura" di chip particolarmente sensibili, che possono venire sollecitati da particolari operazioni ripetute più volte (loop all'infinito).

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

VENDITA POSTALE: per ordini superiori a L. 40.000, consegna max 48 hr. dalla spedizione - American Express card: primo ordine scritto
VENDITA DIRETTA: tutte le carte di credito



SOLO SOFTWARE ORIGINALE!

per
Amiga - Atari
IBM e compatibili - Apple
Commodore 64/128 - MSX - Spectrum

OGNI SETTIMANA LE ULTIME NOVITA'

ARCADE
ADVENTURE
R.P.G.
SIMULAZIONE
VIDEOGAMES

CONTINUA LA STRAORDINARIA OFFERTA !!!

TALISMAN L. 34.900

ASSAULT ON HOTH STAR WARS L. 34.900

PERGIOCO

A MILANO in P.zza Cordusio Via San Prospero, 1
Tel. 02/808031 - CAP 20121

WARGAMES
BOARDGAMES
ROLE PLAYING
MINIGIOCHI
SCACCHIERE KASPAROV

GAMES WORKSHOP

GIOCHI DA TAVOLO

* TALISMAN
TALISMAN EXPANSION SET
TALISMAN THE ADVENTURE
TALISMAN DUNGEON
TALISMAN TIMESCAPE
* DUNGEONQUEST
HEROES FOR DUNGEONQUEST
DUNGEONQUEST CATACOMBS
* KINGS & THINGS
* WARLOCK OF F. MOUNTAINS
* CHAOS MARAUDERS
* THE FURY OF DRACULA
* WARRIOR KNIGHTS
* ROGUE TROOPER
* BLOCK MANIA - MEGA MANIA
* CHAINSAW WARRIOR

R.P.G. TRIDIMENSIONALI

* NEW BLOOD BOWL
* DARK FUTURE
* ADEPTUS TITANICUS

R.P.G. (non tradotti)

* WARHAMMER R.P.G.
REALM OF CHAOS
WARHAMMER COMPAIGN
DEATH ON THE REIK
POWER BEHIND THE THRONE
WARHAMMER CITY
WARHAMMER 40.000
WARHAMMER BATTLE III
WARHAMMER SIEGE
WARHAMMER ARMIES

NOVITA' 1989:
SOMETHING ROTTEN IN KISLEV
WARHAMMER TOWNSCAPE
FANTASY MINIATURES

OFFERTA
DragonLance (boardgame) L. 49.900

The Hunt for Red October L. 37.900

CITADEL MINIATURES

librogame®

Dungeons & Dragons
Advanced
Dungeon & Dragons

Avventure e accessori

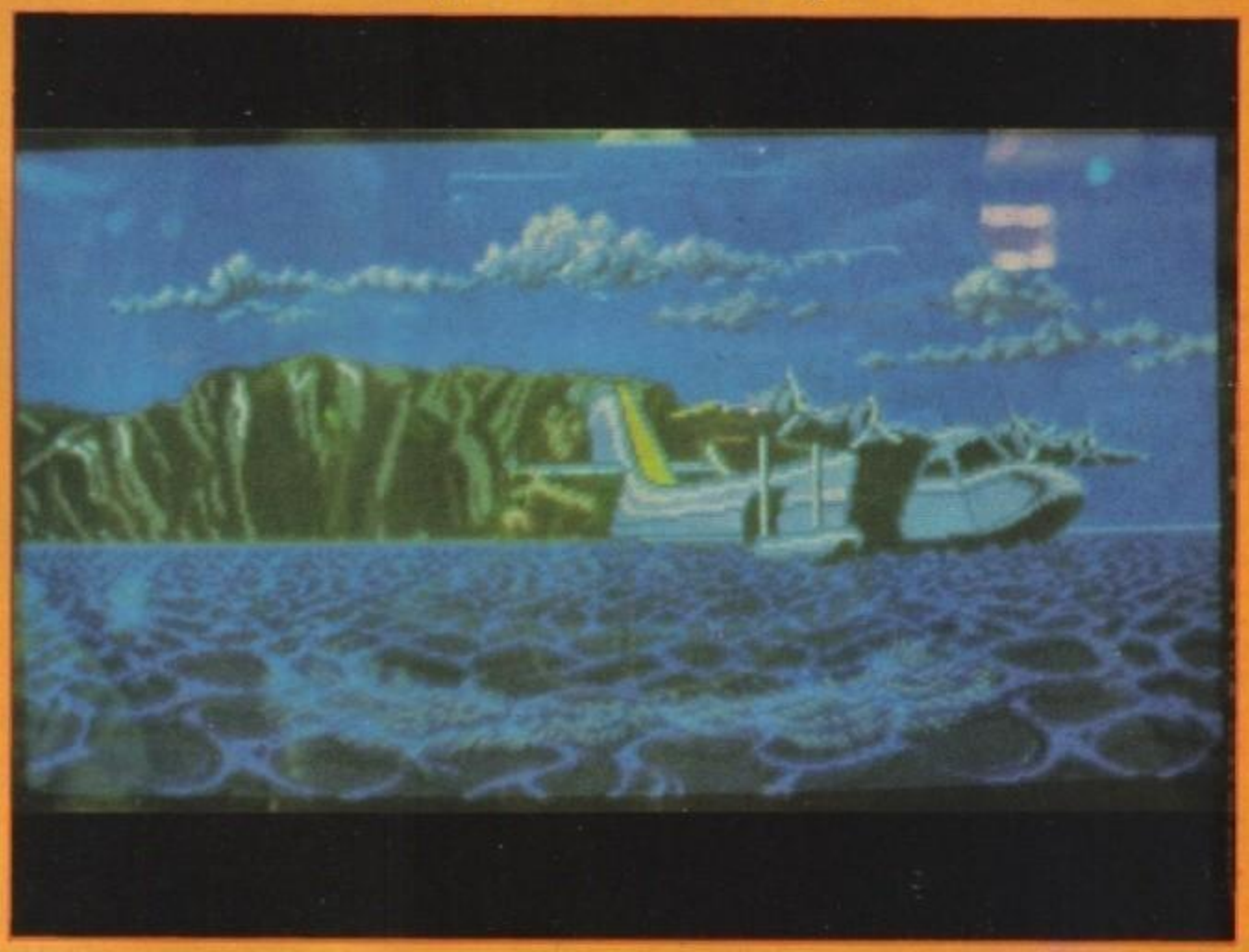
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

COSA ACCADE IN SALA GIOCHI?

La recente fiera inglese dell'ATEI (Amusement Trades Exhibition International) al centro Olympia di Londra ha raccolto produttori e distributori di slot machine, flipper e videogiochi. Questo incredibile paradiso del divertimento elettronico è stato visitato dal nostro Robin Hogg in una giornata campale.

Il nostro eroe è leggermente incavolato: gli hanno appena sforacchiato la ragazza!!!



L'entusiasmante seguito con doppia ultraviolenza (due mitragliatrici Uzi!!!) di Operation Wolf

Il premio per il titolo più sorprendente va sicuramente alla Atari, che ha presentato nel suo stand Tetris, una conversione a gettone del classico gioco della Mirrorsoft, terribilmente semplice ma anche terribilmente coinvolgente. Anche se sembra il gioco meno adatto per essere convertito in coin op, funziona estremamente bene sia come singolo che come gioco per due giocatori. Tetris offre una struttura di gioco decisamente originale per provare le proprie capacità logiche e si dimostra coinvolgente quanto la versione domestica. Il mio unico commento negativo va al fatto che un esperto potrebbe giocare per ore intere, ma del resto questo potrebbe accadere anche con un qualsiasi altro gioco!

La Atari aveva in mostra anche lo spiaccicosissimo gioco della Namco Splatterhouse. In questa interpretazione del tema di Venerdì 13 il giocatore controlla nientemeno che Jason, tornato in vita per avanzare fra segrete e saloni incrostati di muffa e combattere creature aliene, vermi e mostri vari nella maniera più sanguinolenta possibile. Struttura semplice ma interessante soprattutto per la sua grafica "particolare".

In mostra abbiamo anche trovato il football americano del 21mo secolo, Cyberball. Invece che far giocare dei fragili esseri umani alla Atari hanno pensato bene di far scendere in campo due squadre di futuristici robot in grado di giocare partite molto più "dure" di quelle alle quali siamo abituati. La variante principale sta nel fatto che la palla è un reattore nucleare in miniatura e col passare del tempo questo diventa sempre più instabile. Se il robot non la porta oltre la linea di touchdown in fretta o se ne libera in qualche modo, esplode riducendo il giocatore in una massa indistinta di metallo fuso! Cyberball è fantastico se vi piace il football americano, ha oltre 100 schemi di difesa e di attacco fra i quali scegliere, funzioni robotiche extra come una turbovelocità, alcune mosse particolarmen-

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

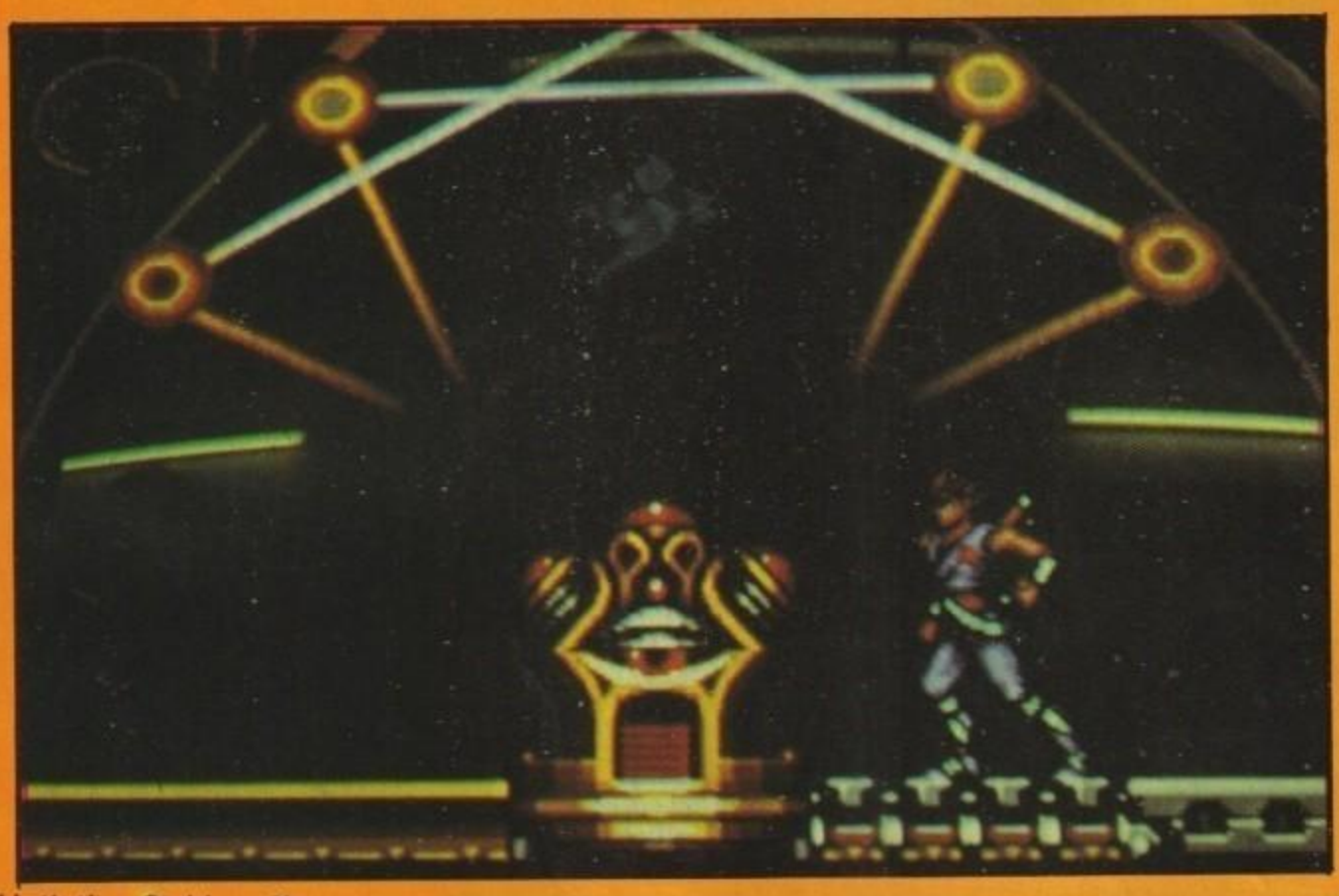
te carognesche e la possibilità di giocare in quattro contemporaneamente per ottenere delle partite veramente caotiche!
L'orgoglio della Atari era comunque il loro nuovissimo Hard Drivin', un gioco di guida sospettosamente familiare ma che probabilmente sconvolgerà completamente l'intero stile dei giochi di corsa. Perché? Beh, la presenza di grafica costituita da poligoni 3D come nei migliori simulatori di volo che a un'ambientazione molto più realistica che non la "comune" grafica a strati sovrapposti. Non è esattamente un gioco esageratamente originale, ma il movimento fluidissimo è sconvolgente man mano che l'auto super montagne, ponti ed altri elementi di scenario.
Un altro elemento è la presenza di una frizione e di quattro marce. Si tratta di un optional che può essere inserito a seconda dell'abilità del pilota, ma questa nuova possibilità significa che il gioco permette una manovrabilità ben maggiore che non i vari Out Run e tutti i suoi cloni.
Le idee che stanno dietro ad Hard Drivin' non sono certo nuove. La maggior parte del gioco sta nell'affrontare percorsi rischiosissimi, evitare altri veicoli e correre contro di loro. Una possibilità di replay istantaneo, corse di "demolizione" e persino la presenza di una chiavetta di accensione migliorano quello che è già un gioco impressionante anche se molto poco originale.
Electrocoin, i maggiori importatori (inglesi NdT) di coin op giapponesi, avevano una enorme serie di stand alla fiera. Oltre ad un certo numero di giochi già visti, avevano un sacco di nuovi prodotti della Taito. Il coin op di punta era Operation Thunderbolt, il seguito di Operation Wolf, che raddoppia la crudeltà del gioco montando due UZI invece di uno. Il massacro con una sola mitraglietta era discretamente fenomenale, ma con due è semplicemente incredibile! Inutile a dirsi che le nuove missioni sono parecchio più difficili ed oltre ad un numero doppio di nemici ci sono anche nuove armi da far saltare per aria. Grande esaltazione nel miglior stile di Operation Wolf e doppio divertimento quando viene giocato in coppia. Aspettatevi di trovarlo in cima alla classifica delle vendite del software del Natale prossimo. Nel 99% dei casi i diritti saranno acquistati dalla solita Ocean.
Negli stand della Electrocoin c'era pure Strider della Capcom (intitolato originariamente Falcon). Uno standard olimpionico di allenamento fisico e di destrezza è il minimo richiesto se volete essere Strider. In questa perla (che sarà presto convertito dal gruppo GO!) la grafica va mano nella mano con il guerriero del futuro più manovrabile mai visto - è incredibile come si muove questo gigante! Da quel che ho visto non c'è molta trama, ma il gioco presenta l'atletico Strider che salta da una piattaforma all'altra, scivola su delle rampe, estrae la sua spada laser e trita un sacco di alieni per raccogliere i pod che questi contengono.
Utilizzando le nuove tecnologie della Capcom, il risultato grafico ottenuto è sbalorditivo. Strider si muove su di un fondale futuristico ed adeguatamente scuro a grandi altezze, rischiando di rimetterci l'osso del collo ogni volta che salta da una piattaforma. Non esattamente uno shoot'em up ma qualcosa di molto simile con elementi di platform game.
Fra Operation Thunderbolt e le altre macchine c'era anche il superbo Ghouls'n'Ghosts (presto in versione home dalla US Gold). La versione definitiva del gioco visto in anteprima qualche numero fa è assolutamente brillante. La struttura di gioco è quella

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

E' meglio premere sull'acceleratore, altrimenti non potrete saltare ... l'ostacolo

tradizionale di Ghosts'n'Goblins, e quindi non manca certo di giocabilità. E con questo la Capcom ha sbaragliato tutti gli altri produttori sul piano della grafica nei platform game.
L'atmosfera è oscura e terrorizzante, con tutti i tipi di bestie della notte e titaniche creature da sconfiggere. Alcuni tocchi particolari vedono Arthur trasformarsi in un vecchio quando viene colpito da una certa parola magica, l'utilizzo graficamente superspettacolare della stregoneria, uc-


L'atletico Strider affronta un triplo cannone laser: riuscirà la sua super-spada a fermarlo?

celli che si trasformano in piume quando vengono colpiti e così via. Uscite ed andate a giocarlo subito! E'il gioco più giocabile che abbia mai incontrato, pieno di effetti meravigliosi. Graficamente è forse il miglior titolo della Capcom. Ho detto abbastanza.
Sempre in tema di salti e spadate varie, la Tecmo presentava Shadow Warrior: il protagonista è il solito ninja, che questa volta se ne va in giro per i vicoli di New York. Niente di terribilmente originale, ma le mosse previste da questo ennesimo titolo di arti marziali sono abbastanza originali da strapparvi qualche gettone. Le mosse tipiche si basano sul tirar calci volanti ed utilizzare spade, shuriken e tutte quelle armi particolari. Il bello è che il guerriero usa mosse particolari, dello stile della "scimmia". Come in double Dragon, gli oggetti sparsi per l'area di gioco possono essere usati a proprio vantaggio contro i cattivi, ma soprattutto contro i GRANDI nemici di fine livello.
Prendere un cattivo, lanciarlo in una cabina telefonica e poi rimbalzare su di un palo del telefono per scagliare il tutto con un calcio fuori dallo schermo è estremamente divertente. Evitare le auto sulle autostrade un po' meno.
La grafica è superba ed è estremamente dettagliata sia negli scenari che nei personaggi stessi Tutto questo è tenuto insieme da schermate di intermezzo terribilmente sanguinolente ed una sequenza di presentazione fra le più impressionanti che mi sia capitato mai di vedere.
Con questo prodotto la Tecmo tenta la scalata al successo - e se non sarà convertito per home computer prima della fine dell'anno giuro che mi mangerò il mio modem.
"Grazie per la collaborazione." - queste parole immortali vengono pronunciate dal poliziotto del futuro, Robocop, nell'ultimo coin op della Data East. All'inizio il poliziotto Murphy viene sforacchiato ben bene da una banda di criminali e ridotto ad una specie di poltiglia sanguinolenta. Ricostruito da un gruppo di tecnici per diventare un cyborg dedito a compiti di polizia conosciuto come Robo-Cop, Murphy torna sulle strade per ripulire i quartieri vecchi di Detroit dalla criminalità.
Principalmente a scrolling orizzontale anche se è presente uno strano quadro a scorrimento verticale, Robo-Cop affronta i fuorilegge con i suoi pugni metallici ed una enorme pistola (quasi un cannone). Il primo quadro è ambientato ad Old Detroit con i nemici che appaiono dalle finestre dei palazzi, corrono per le strade in moto, catturano seducenti ostaggi e compiono un sacco di atti vandalici. Alla fine del livello tenterà di fermarvi addirittura il colossale ED-209. Mano a mano

Buh! Spaventati, eh? E non avete ancora visto **Ghouls'n'Ghosts...**

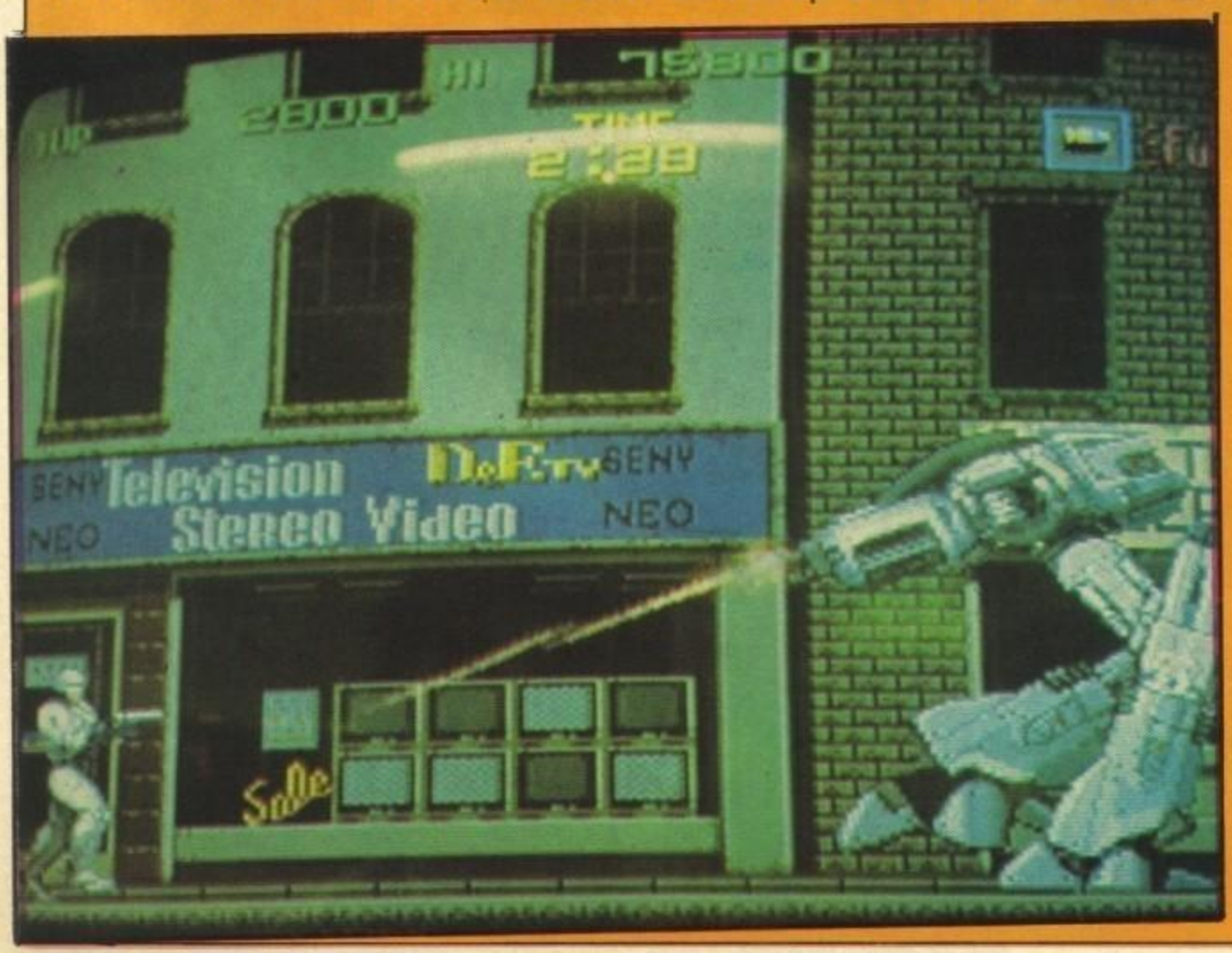
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

che RoboCop avanza fra i livelli del gioco, vengono presentate moltissime locazioni tratte direttamente dal film. Dopo una sequenza di allenamento al tiro al bersaglio in 3D, il metallico giustiziere arriva ad una fabbrica di droga, al quartier generale dell'OCP (dove deve affrontare la versione militare dell'ED-209) ed un sacco di altri posti.
Graficamente molto buono, RoboCop è veramente un gioco difficile, ed anche se è logico che ci sia una vita sola a disposizione, la rapidità con la quale cala l'energia del cyborg è forse eccessiva.
I livelli avanzati tendono ad essere un po' ripetitivi, am RoboCop dimostra che alla Data East sono ancora capaci di produrre dei gran bei giochi con un sonoro ed una grafica grandiosi. Andate a vedere il film, giocatevi la versione per home computer, poi completate il trattamento giocando il coin op.
Nello stand della Sega c'era Monster Land - ovvero Wonder Boy III - che è grandioso se vi piacciono quei giochi alla Super Mario Bros., grandioso se vi era piaciuto Wonder Boy ma per nulla grandioso se cercate un po' di azione seria. Un gioco che vi fa affrontare bestioline pelose, cactus viventi, lumachine assassine, granchi, coccodrilli depressi e persino un pesce rosso gigante non può piacere ad altri che a quelli che apprezzano i giochi "tondi" tipici dei giapponesi. Superbamente surreale in ogni caso, Monster Land vede Wonder Boy e la sua ragazza Papillo attraversare 14 livelli in un assurdo tentativo di emulare le gesta di un eroe del passato. Per fortuna il terzo gioco della serie è di gran lunga più giocabile del precedente.
Ora che Double Dragon è arrivato su home computer, Double Dragon 2 - The Revenge, arriva nelle sale giochi. Scordatevi di andare a salvare la vostra ragazza in questo gioco. Sin dall'inizio viene infatti tritata dai proiettili del capo della solita gang (Era ora! NdT), fornendo un'ottima scusa per scatenare le vostre ire. Double Dragon 2 sarà sicuramente giocato tantissimo, ma non presenta niente di originale.
DITE NO ALLA DROGA! - questo è il messaggio che vi viene continuamente presentato nel nuovo fantastico gioco della William NARC. Insieme alla Atari ed in misura minore alla Taito, la William è stata una delle più importanti ditte del settore nel passato. Con titoli come Defender, Stargate, Berzerk e RoboTron, il passato di questa gente è tutto un successo, e NARC continuerà su questa strada dal momento che non solo è un grandioso blast'em up, ma presenta anche dei nemici digitalizzati e sovrimpressi. Il movimento dei nemici del secondo livello è animato tanto bene che vi sembrerà di vedere un film.
Uno o due agenti della squadra narcotici (che assomigliano però più a dei motociclisti del futuro) saltano fuori dalla loro Porsche rossa per trattare adeguatamente degli spacciatori. Avanzando a piedi fra i vari livelli, se ne incontrano parecchi, ma la potenza di fuoco a nostra disposizione è tanta e tale da rassicurarci notevolmente. Mitragliatrici e bombe a mano sono abbastanza, no?
Fra i molti personaggi del gioco è necessario arrestare o uccidere tutti i sospetti senza colpire gli innocenti. Se sforacchiate un sospetto non fate punti, ma il divertimento è assicurato! Droga, soldi ed armi extra possono essere raccolte strada facendo come bonus.
Gli agenti si muovono in una stazione del metro, in un magazzino (occhio ai cani!), su di un ponte ed infine in uno scenario in cui devono combattere i capi del racket, che li attaccano da elicotteri con uno stupendo sonoro digitalizzato.
Non posso esaltare abbastanza questo gioco. La struttura non è certo tremendamente originale, ma la assoluta ultraviolenza dell'azione e l'intelligente tecnica di

Direttamente da Venerdì 13, Splatter House!!!

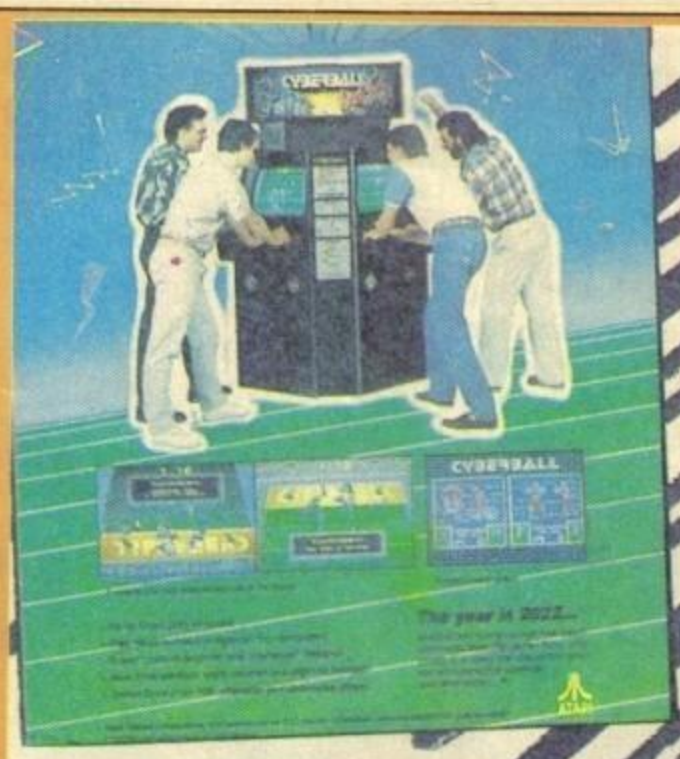
L'uomo bionico contro il robot: Robocop affronta l'ED-209...

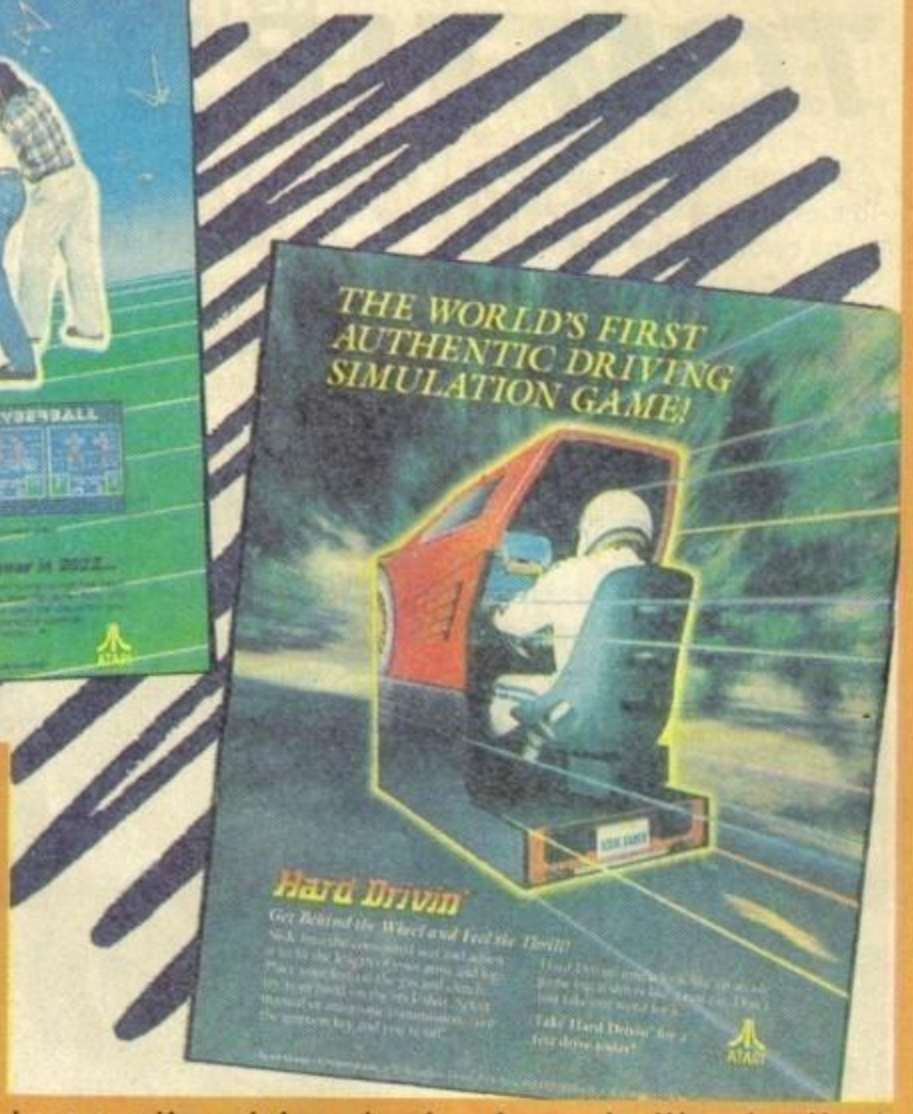


http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

animazione rende questo coin op con un messaggio sociale un vero vincitore.
Se avevate creduto di avere già visto tutti i membri della famiglia di Ikari Warriors/Victory Road/Guerrilla Wars, ricredetevi. Alla SNK stanno facendo l'incredibile per far sopravvivere questo genere supersfruttato e tentano di competere con le grandi ditte con Ikari 3- The Rescue. Con uno o due soldati che saltano, calciano e tirano un sacco di pugni, il gioco non ispira nemmeno un po' e sembra che alla SNK questa volta abbiano proprio esagerato.





Un'accenno del futuro dei videogames era offerto da Hard Drivin', ma la Namco ci ha veramente mostrato che cosa è possibile fare con la grafica a poligoni. Il loro nuovo sistema di simulazione in 3D ed in tempo reale CG, noto come System 21, sembrava a dir poco incredibile nel suo demo del gioco Winning Run nello stand della Deith Leisure. Utilizzzando i soliti poligoni come sagome di costruzione degli elementi dello scenario, questo gioco di corse in Formula 1 aggiunge una nuova dimensione alla guida — questa è veramente grafica in prima persona, senza compromessi!
Quel che i poligoni non hanno in colore lo aggiungono in realismo dell'animazione. In tutti i sensi le auto sono lì mentre correte intorno alla pista, dentro tunnels illuminati al neon, nei box e su curve paraboliche (sulle quali sentite la forza di gravità fare il suo effetto). Avete voglia di andare dalla parte sbagliata del percorso? Winning Run vi permette di fare anche questo! Seguiteci nei prossimi mesi per avere altri dettagli!

CHE ASPETTI !

Regala finalmente il DRIVE al tuo C64 o al tuo AMIGA !

Drive CIRCE per 64 .....Lire 259.000

• **COMPATIBILE** col 1541 • **ROBUSTO** mobile **SCHERMATO** antidisturbo • **GARANZIA** totale (ricambi e mano d'opera) • Libretto di **ISTRUZIONI** in italiano • Dischetto **OMAGGIO** con programmi e copiatori **TURBO.**

Alcuni prezzi dal nostro listino:
✔ Commodore C64 Lire **299.000**
✔ Drive Commodore 1541 Lire **349.000**
✔ AMIGA 500 con Drive e Mouse Lire **849.000**
✔ Adattatore Telematico Commodore (compreso abbonamento gratuito Videotel) Lire **99.000**

• I prezzi riportati sono comprensivi di I.V.A.

Drive CIRCE per *AMIGA* .....Lire 249.000

• Ultra**COMPATTO** • Mobile in **METALLO** • Meccanica **GIAPPONESE** • Presa **PASSANTE** per collegare più Drives in serie • Tempo di **ACCESSO** 3ms • **AFFIDABILISSIMO** (vedi Commodore Computer Club N° 55)

PUNTO VENDITA AL PUBBLICO:
CIRCE Electronics s.r.l.
V.le Fulvio Testi, 219 •20162 MILANO
Tel. 02/6427410

Celeri spedizioni in tutta Italia a mezzo pacco postale assicurato, con pagamento contrassegno al postino + Lire 15.000 quale contributo spese di spedizione. **CIRCE Electronics s.r.l. - via Primo Maggio, 26 - Zona Industriale - 37012 BUSSOLENGO (VR)** • Per ordini telefonici e/o informazioni, telefonare allo 02/6427410. •Per ricevere il listino HARDWARE, inviare i propri

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM TIPS & TRICKS

La guida esclusiva di TGM al 'gioco facile'...

Elite

(Amiga)

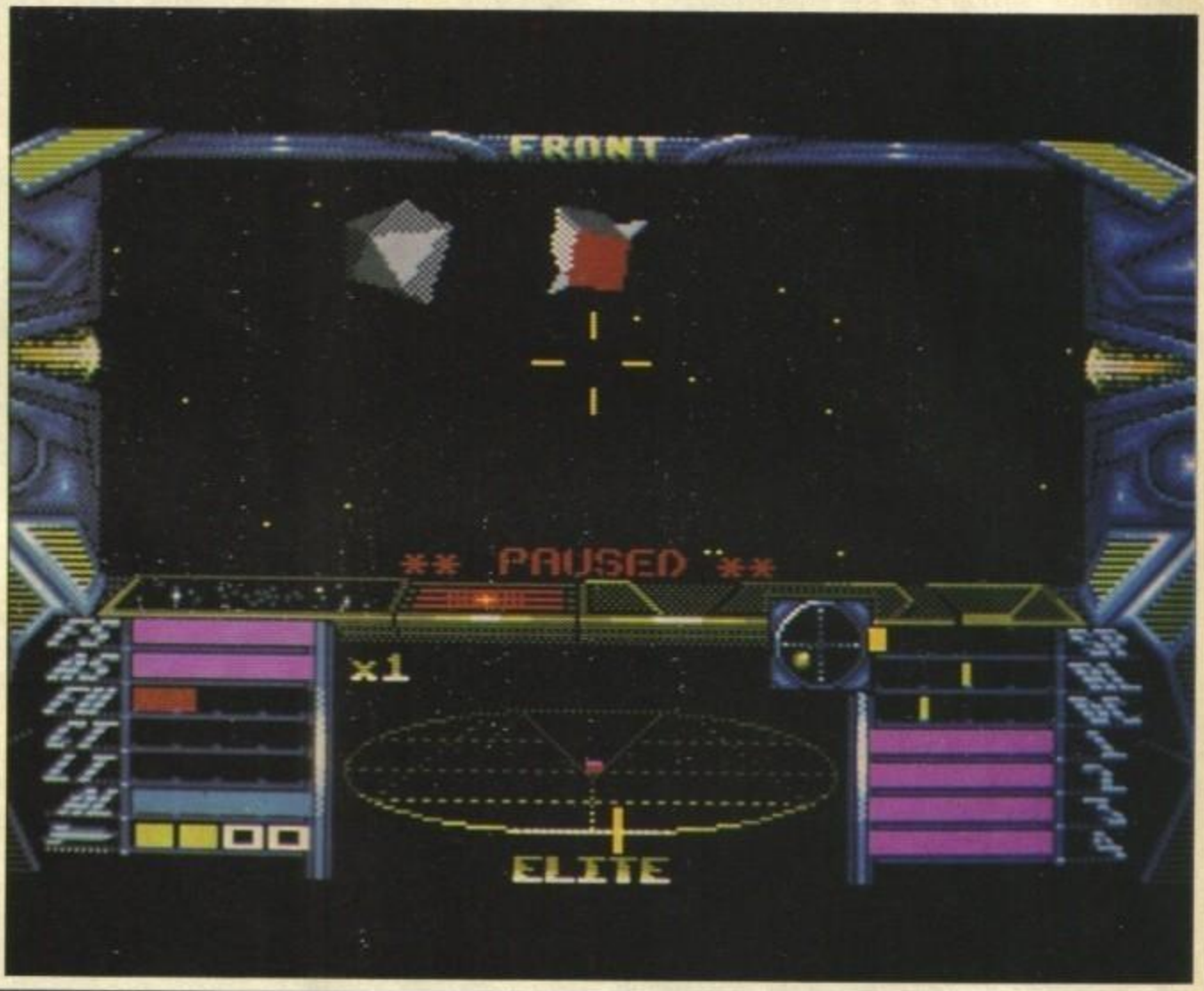
Quando vi viene chiesta la password dal manuale scrivete SARA, poi la parola corretta. Quando il gioco comincia, premete il tasto "*" per entrare nello schermo hacker, dove potete cambiare uno o più dei seguenti parametri. Quando avete finito premete il tasto ESC per tornare al gioco. I primi numeri vanno cambiati nei secondi.

23-02 Large Cargo Bay
24-01 ECM System
32-01 Docking Computer
28-01 Beam Laser
26-01 Pulse Laser
2C-01 Escape Capsule
3C-01 ECM Jammer
2F-01 Energy Bomb
3F-01 Cloaking Device
34-03 galactic hyperdrive
38-01 Military Lasers
36-01 Mining Lasers
40-01 Food
47-01 Textiles
49-01 Radioactives
4C-01 Slaves
50-01 Liquor/Wines
54-01 Narcotics

5C-01 Computers
63-01 Machinery
67-01 Alloys
69-01 Firearms

6C-01 Furs
72-01 Minerals
75-01 Gold
79-01 Platinum

83-01 Gems
84-01 Alien Items
88-01 Unhappy Refugees
8C-01 Thargoid Documents



Thunderblade

(Sega)

Verso la fine delle fortezze di fine livello, guidate il vostro elicottero negli angoli superiori e distruggete le torrette finali senza rischiare di perdere una vita. La fortezza esploderà imediatamente.

Transbot

(Sega)

Il modo più semplice e veloce per uccidere l'alieno di fine gioco è di usare il pulsante A per il fuoco normale, o il B per un raggio continuo.

Heroes Of The Lance

(ST)

■ Usate spesso l'incantesimo FIND TRAPS, dal momento che le rocce che cadono possono creare molti danni al vostro gruppo.

■ Mettete sempre Goldmoon e Tanis terzi e quarti nel gruppo con il più piccolo membro in testa, poichè sa evitare la maggior parte delle parole magiche ed è abilissimo con l'ascia.

■ Nei primi quadri, l'unico vero problema in combattimento dovrebbero essere i cuccioli. Sono invulnerabili alla magia, così dovete usare l'incantesimo DEFLECT DRAGON BREATH per mettere Tanis in testa. Usate il suo arco e mirate allo stomaco dei cuccioli, che potete eliminare con 5 o 6 colpi ben piazzati.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

OPERATION THUNDERBOLT

(arcade)

Incredibile! Trucchi per un gioco che deve ancora uscire!

■ A parte le tecniche di sopravvivenza generale, puntate al mirino laser non appena appare. Con quel piccolo puntolino rosso sullo schermo potete mirare con una precisione assoluta (Utilissimo per l'assedio dell'aereo con i terroristi).

■ Preferite colpire i bersagli a terra piuttosto che quelli volanti. I MiG 25 sono troppo veloci per fare molto danno e gli elicotteri ci mettono un sacco di tempo a girarsi per sparare. I soldati, i carri e tutto il resto sono invece rapidissimi, così state attenti!

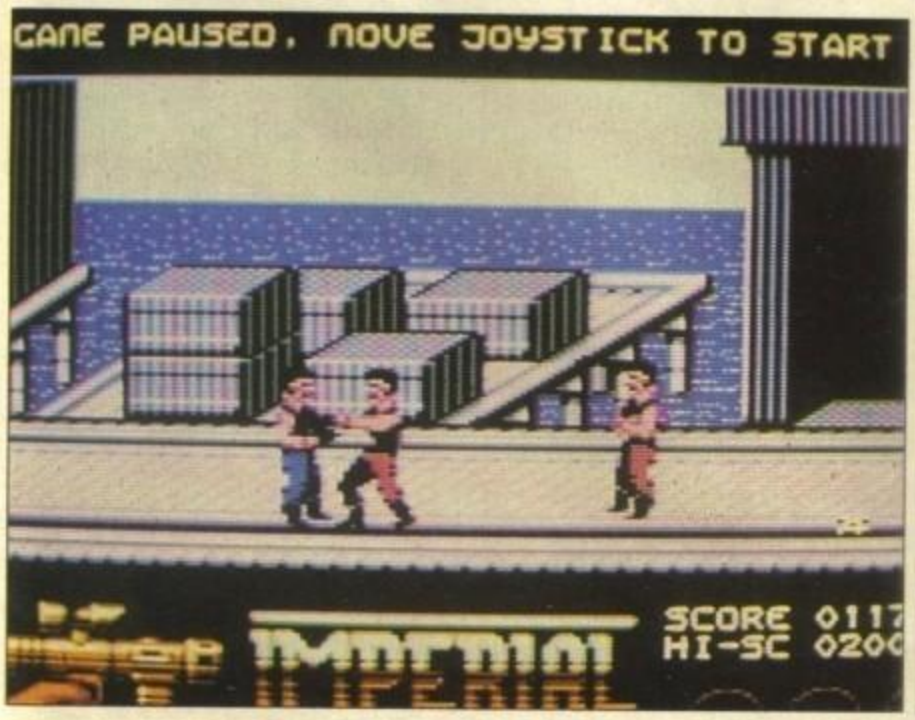
■ Cercate di giocare sempre in due: è l'unico modo per seminare un pò di distruzione!

DOUBLE DRAGON

(Tutti i formati)

Quando affrontate un nemico mettetevi alla sua stessa altezza, dategli un calcio in avanti e passategli rapidamente dietro per dargliene un altro. Continuate sino a che non muore.

Grazie a Gary Shaw per questo trucco...

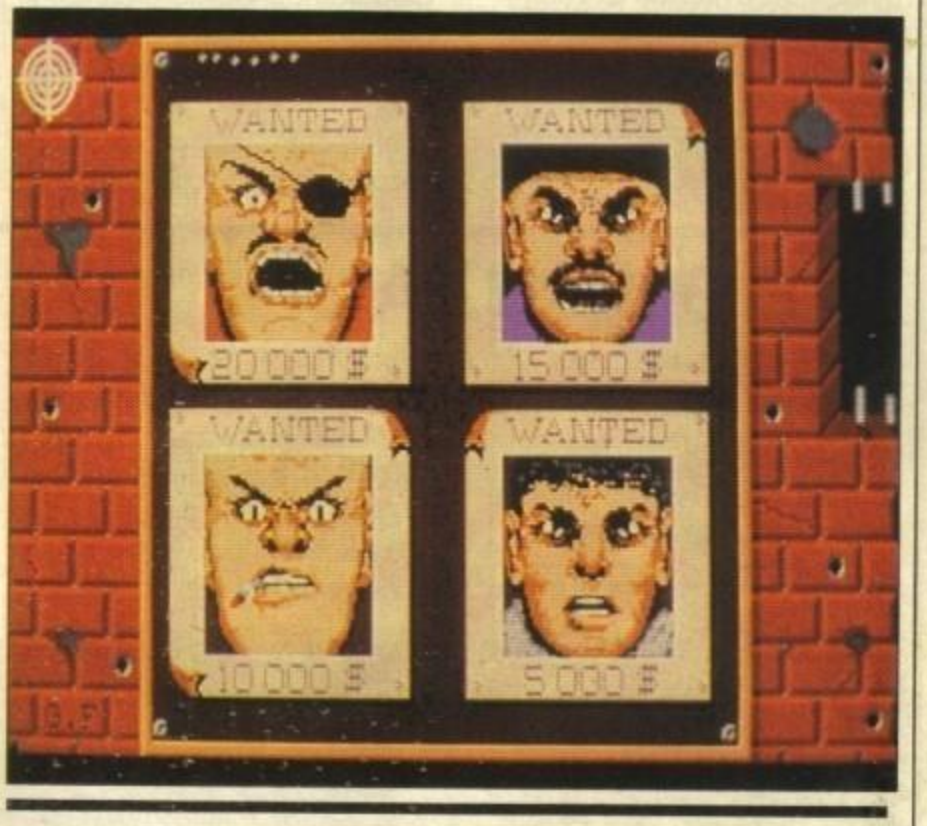


Wanted

(ST/Amiga)

■ Non cercate di prendere i caricatori per il fuoco extra se si trovano nella metà inferiore dello schermo. Lo scrolling automatico vi bloccherebbe senza pietà contro un aparete rocciosa e non avreste scampo dal fuoco nemico.

■ Cercate di memorizzare lo scema fisso dei bonus, e ricordate che raccolgiendo i teschi diminuite gli oggetti. -Uccidete immediatamente qualsiasi cowboy vi appaia direttamente sopra. Sono implacabili a distanza ravvicinata ed hanno la brutta abitudine di spingervi contro il fuoco degli altri nemici



The Ninja

(Sega)

■ Quando combattete camminate al contrario e spostatevi da un lato all'altro dello schermo premendo il pulsante 2. Questa tecnica è particolarmente utile quando dovete affrontare i lupi.

Kings Valley 2

(MSX)

Provate queste passwords:
TRYAGAIN
FESTIVAL
MBMAHKPL (Music Stage)
DDMAEMDP (Ultimo round)

After Burner

(Sega)

■ Quando affrontete la Fortezza Volante alla fine del sesto quadro muovete semplicemente il vostro aereo nel quadrante in alto a asinistra dello schermo e dopo qualche secondo vi troverete nel settimo quadro. Fate lo stesso per i successivi incontri.

The President Is Missing

(ST)

■ Non è proprio un trucco quanto una nota tecnica: Quando cercate di decodificare le prime cinque trasmissioni il modo migliore è di registrarle su una cassetta vergine e, se possibile, rallentare la velocità di riproduzione. Questo vi permette di capire dove sono i punti, le linee e le divisioni fra una parola e l'altra. Utilizzando un equalizzatore potete anche eliminare parte del rumore di fondo che disturba la concentrazione.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

FOOTBALL DIRECTOR 2

(ST)

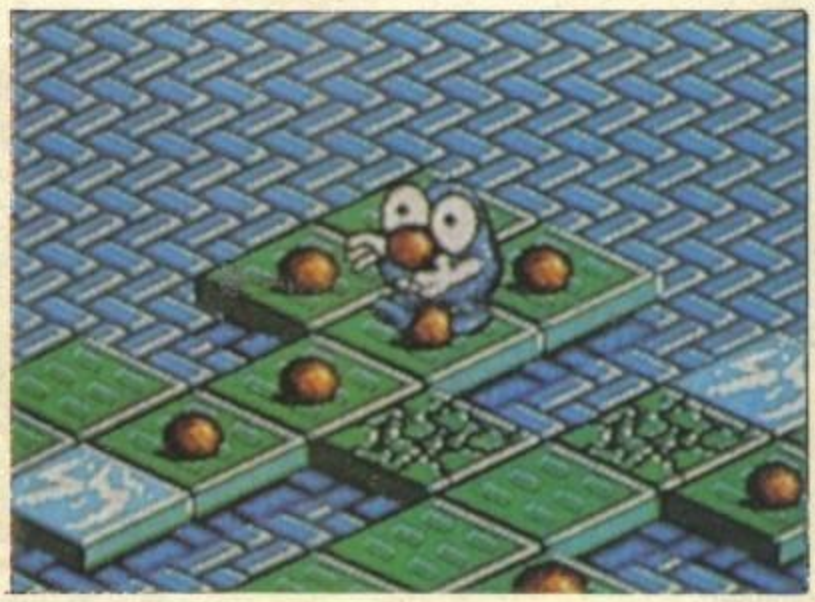
■ Quando cominciate a giocare per la prima volta accettate solo contratti a breve termine (sino a circa 25 settimane). Questo vi permette di spendere molti più soldi in giocqatori evitando di venire licenziati per aver speso troppo.
■ Quando vi viene offerto un nuovo posto accettatelo, anche se la squadra sta andando molto bene.
■ Nella terza e quarta divisione usate la vostra squadra giovanile per sviluppare i giocatori.
■ Nella prima e nella seconda divisione uasate la squadra giovanile per sviluppare giocatori da vendere e uate i soldi per comprare nuovi giocatori con skill da un minimo di 6.
■ Non comprate mai giocatori con uno skill superiore a 7 - di solito potete migliorarne le prestazioni sino a 9 con un pò di allenamento extra.
■ Quando date allenamenti extra cercate di risparmiare sempre almeno un giocatore per ogni poszione poichè sono abbastanza comuni degli incidenti dirante l'allenamento.

BOMBUZAL

(Amiga)

Ecco qualche password con il relativo livello (vanno tutte in maiuscolo, non soltanto la prima lettera).

Ross 8
Ratt 16
Lisa 24
Sink 28
dave 32
Bike 36
Iron 40
Bird 44
Lead 48
Tape 52
Weed 56
vase 60
Ring 64
Pill 68
Girl 72
Spot 76
Gold 80
Palm 84
Opal 88
Lock 92
Song 96
Safe 100
Fire 104
Worm 108
Lamp 112
Tree 120



KUNG-FU KID

(Sega)

■ Prendete a calci il muro verso l'alto sul piano piu alto alla destra del quinto livllo per ottenere una brocca d'acqua con cui spegnere le palle di fuoco dei nemici e farvi diventare anche i capelli rosa.
-Nel quinto livello andate dal muro sulla sinistra del penultimo piano, e calciate rapidamente il muro per recuperare tutta la vostra energia.

Nemesis 3

(MSX)

■ Prima di tutto, imparatevi i pattern e tenetevi sull'offensiva senza lasciar passare nulla. I cannoni mobili e fissi tendono a mettervi sulla traiettoria dei colpi nemici se non li eliminate subito.
■ Nello schermo di selezione delle armi scegliete il Vixen Star Fighter in basso a sinistra - i missili al napalm generalmente distruggono pi=ù nemici in un colpo solo. Prendete il campo di forza che fornisce una copertura debole ma totale ed anche i multipli fissi. I multipli rotanti sono ottimi per pulire dei grandi settori organici, ma non molto adatti ad un fuoco di precisione.
■ Quando vi trvate contro gli alieni di fine livello che vi tirano addosso un sacco di missili e piccoli alieni il meglio che possiate usare è il Ripple Laser. Non cercate di prendere il supr Fireblaster - è completamente inutile sulle lunghe distanze.
■ Nel livello del buco nero cercate di prendere tutti gli acceleratori, di cui avrete bisogno per evitare di essere rispediti all'inizio del livello.

Manhattan Dealers

(ST)

■ Nello schermo in cui quattro personaggi vi tirano mattoni e chiavi inglesi, mettetevi fra di loro nel piccolo "passaggio" nel mezzo dello schermo. Ora aspettate ed essi finiranno la roba da tirarvi. Non potrete essere colpiti.

Shinobi

(Sega)

■ Nello schermo dei titoli muovete il comando in diagonale in basso a destra premendo il pulsante 2 e potrete scegliere il livello di inizio.

OUT RUN

(Sega)

■ La strada più semplice e veloce per arrivare in fondo è tutta sulla destra. Ci metterete meno tempo e prenderete un bonus maggiore.

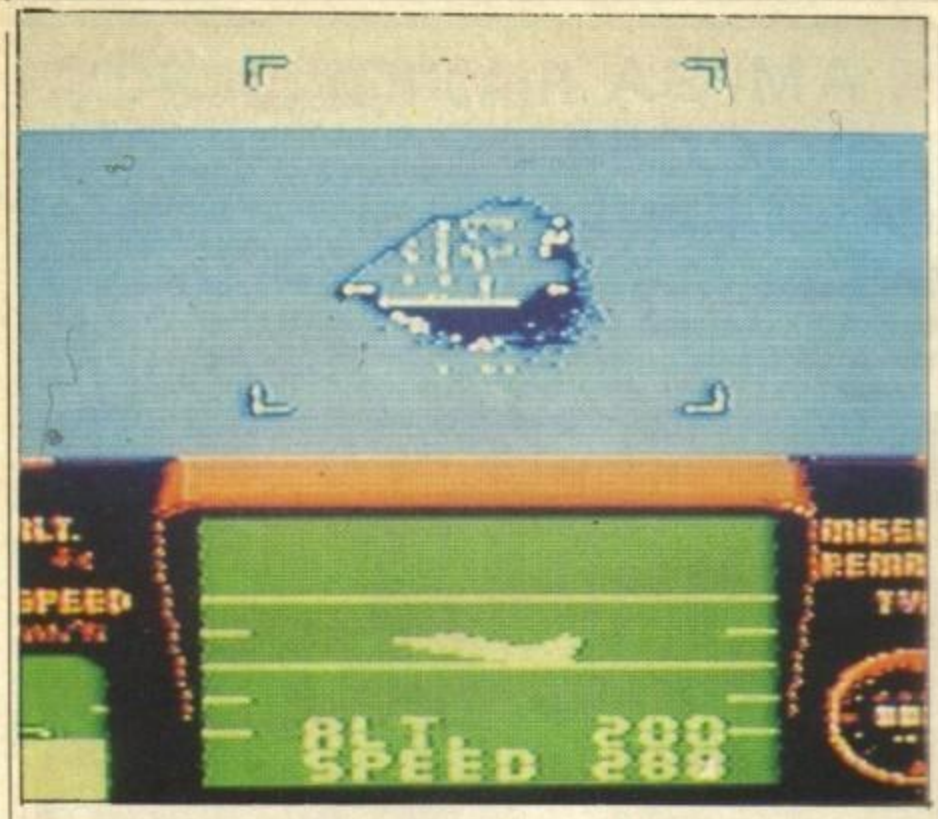
Sorcery

(ST)

■ Scrivete GAS MASK WHEELER WANTS CHEAT (spazi compresi) ed il vostro stregone diventerà invincibile.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



TOP GUN

(Nintendo)

■ Se vi arriva un nemico direttamente da dietro, statevene fermi e aspettate che arrivi spontaneamente nei vostri mirini (Potreste aver bisogno di qualche movimento verticale).

■ Per ogni jet che vi si blocca addosso, potete compiere una manovra di "scrollamento" inclinandovi in una direzione e cambiando immediatamente direzione di curvatura.

■ n fase di atterraggio correggete immediatamente ogni deviazione in altezza o velocità, dal momento che i margini di errore sono minimi e si accumulano con notevole rapidità.

■ Se vedete un missile venire verso di voi, cercate di abbatterlo. Evitarlo è difficile e spesso il missil;e può controbattere le vostre manovre. Con missili multipli l'unica possibilità è di abbatterne un paio e di evitare gli altri.

■ **LIVELLO 1**

■ Nel primo livello, utilizzate i missili Hound, di cui c'è abbondanza e che lavorano bene quanto gli altri.

■ Essendo una missione di allenamento, limitatevi a sparare a tutto quel che vedete.

■ **LIVELLO 2**

■ Armatevi con missili Wolf dotati di doppia capacità distruttiva e riservateli alle navi, i sottomarini e le portaerei. Usate le mitragliatrici per tutto il resto.

The Munsters

(Amiga)

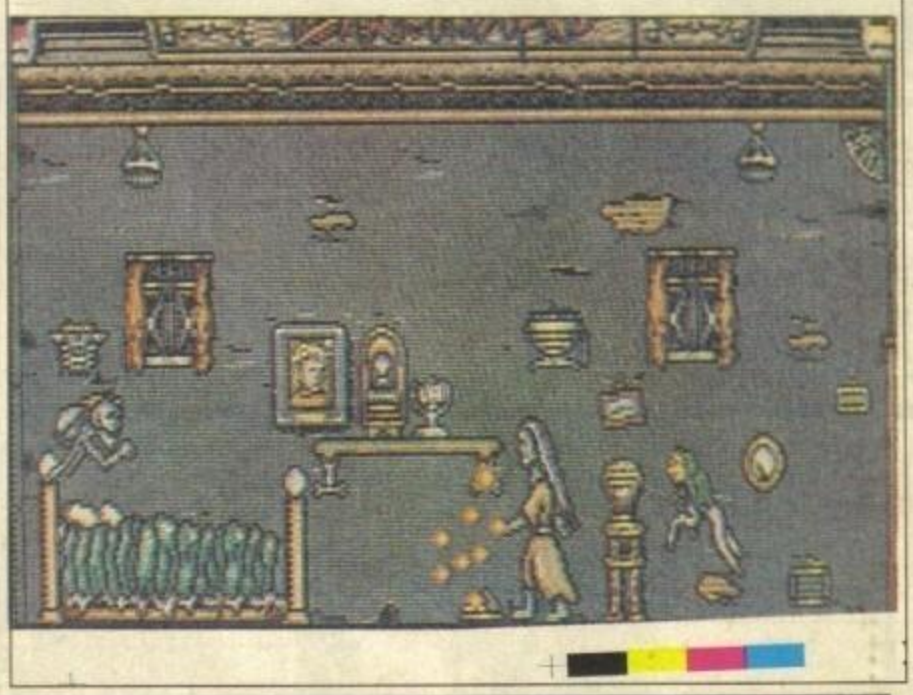
■ Sin dall'inizio andate verso destro sin nel centro dell'ultima stanza, poi sparate ai fantasmi sino a che non portate l'energia magica al massimo, poi scendete le scale e raccolgliete l'oggetto a sinistra, poi sparate al ghoul a destra.

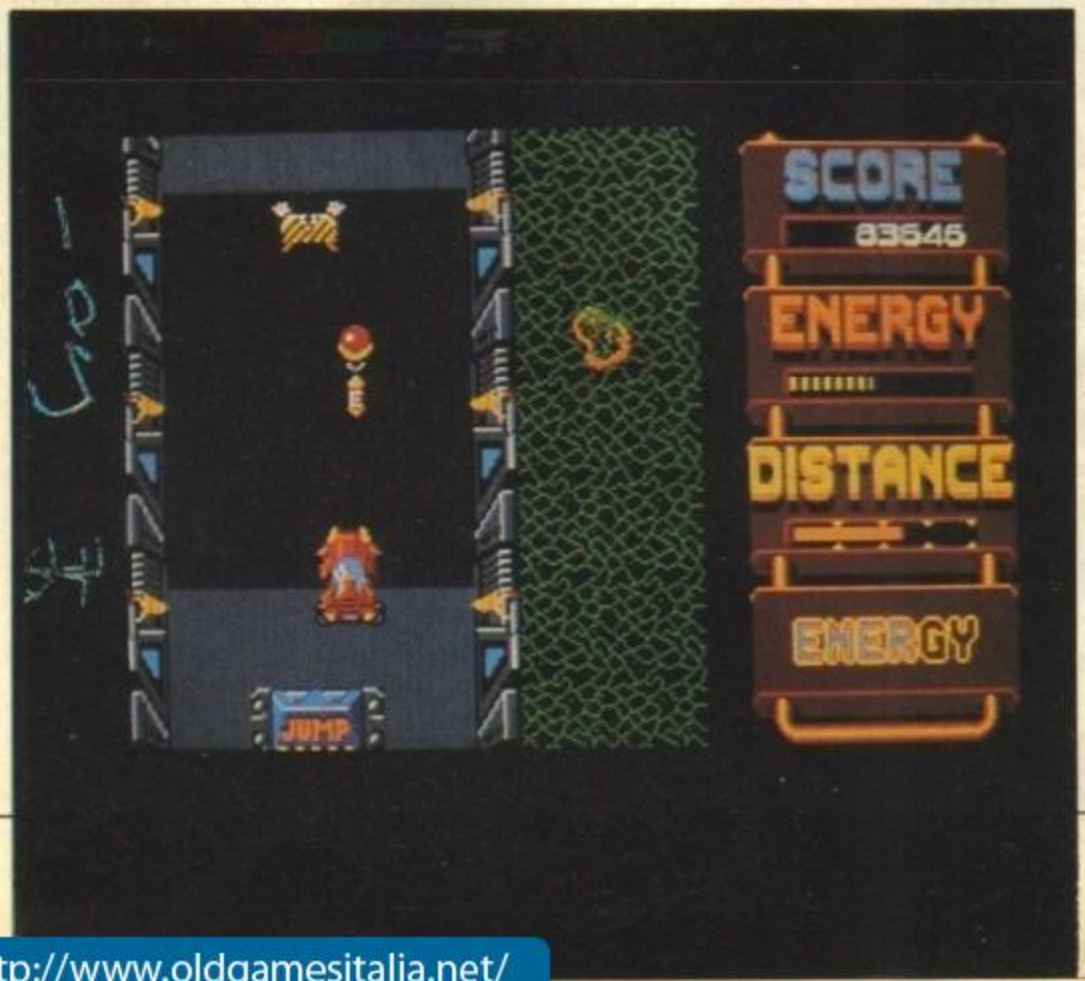
■ Andate a destra sino al cimitero e raccogliete la croce, andate a sinistra e su per le scale e continuate ad avanzare sino allo scaolone grande.

■ Scendete, state attenti ad un certo fantasma perchè se vi tocca vi abbassa velocemente il livello di energia magica. Andate velocemente a sinistra, sparate ai tre ghouls, raccogliete la bottiglia, andate a destra due schermi e prendete la chiave.

■ Andate a sinistra e su per le scale, poi tutto a destra e giù dalle scale, a sinistra, uccidete il ghoul, scendete rapidametne le scale e uccidete i tre ghouls.

■ Andate a sinistra e prendete l'oggetto, andate a destra dove Herman e Nonno vi aspettano, prendete l'oggetto, andate a sinistra su per le scale ed aspettate il vampiro in mezzo alla stanza per ucciderlo. Dovrete scoprire da soli quanta energia magica vi serve per uccidere il vampiro.





LED Storm

(Tutti i formati)

■ In maniera piuttosto ovvia, continuate a saltare ma imparate la posizione delle rampe per saltare i baratri. Prendete le icone "B" per poter spacare tutto ed anticipate le curve.

■ Al secondo livello, rallentate prima dell'entrata nel secondo canyon e girate a sinistra o destra per poter evitare sia la prima che la seconda collina.

■ Il livello 4 è una cavolatina, tenetevei sulla stradina di mattoni ed evitate le teste dell'Isola di Pasqua. Una volta arrivati alle costole andate tutto dritto.

http://www.oldgamesitalia.net/

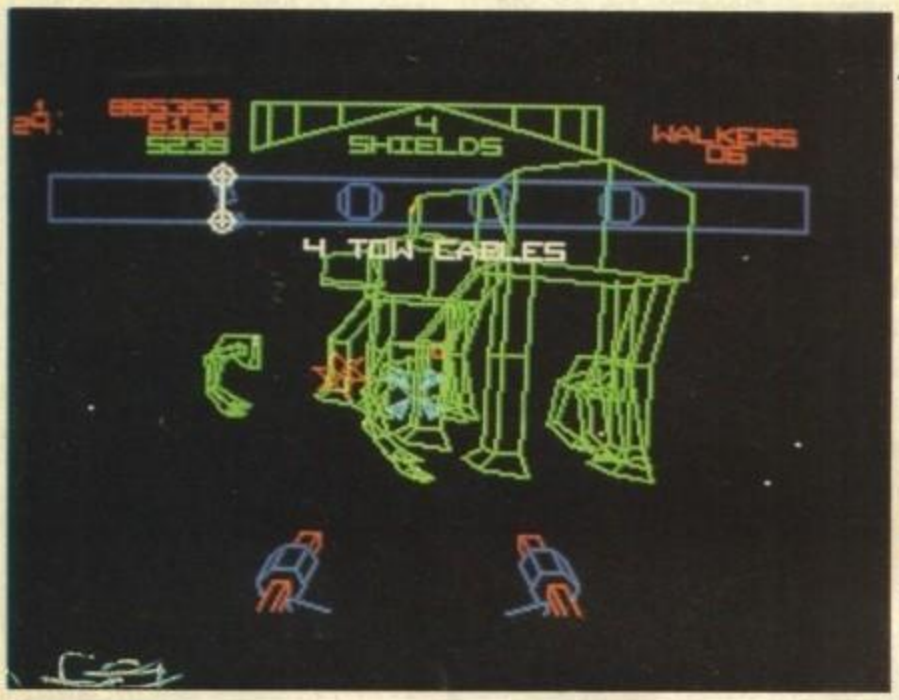
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

THE EMPIRE STRIKES BACK

(Domark)

Sineo Paolo di Torino, dice di aver scoperto un cheat-mode per questa "vecchia gloria" dei coin-op.
Volete saperlo? Bene, durante una partita, tenete premuto il tasto HELP e digitate: XI-FARGROTKEV. A questo punto avrete i deflettori infiniti e premendo D, L o C, verranno visualizzati Darth Vader, Luke Skywalker o C3PO...
THE FORCE WILL BE WITH YOU! (o no?)



THUNDERCATS

(Elite)

Premendo la lettera 'L' durante il gioco, si passa direttamente al livello successivo; mentre premendo 'I si ottengono vite infinite.
Ringraziamo Andrea della TKB (The Killing Brothers) e Gabbi Giuseppe di Reggio Emilia.

DALEY THOMPSON OLYMPIC CHALLENGE

(Ocean)

Direttamente da Firenze, Lorenzo Rossi ci ha inviato un trucchetto veloce veloce per 'imbrogliare' a Daley Thompson's Olympic Challenge.

■ La prima gara, i 100 metri, si può passare senza fatica e guadagnando molti punti: basta tagliare il traguardo non appena il cronometro segna 3 minuti.

AMIGA SOCCER

(Microdeal)

■ Quando giocate in due contro il computer, è bene che vi suddividiate i compiti: uno deve continuare a "falciare" il giocatore CPU, mentre l'altro può tranquillamente avanzare fino al limite dell'area avversaria e segnare.
Si può fare goal facilmente anche tirando col massimo della potenza dalla tre quarti del campo.

4th & INCHES

(Accolade)

■ Contro il computer conviene sempre selezionare lanci lunghi sul wingback o sui wide receiver.
Quando il quarterback avrà finito di indietreggiare, voi spostatevi ancora indietro o sul lato per temporeggiare, poi lanciate: il ricevitore sarà quasi sempre libero al di là dei difensori e, preso l'ovale, potrà correre per 40-50 yard prima di venir placcato.

BOMBUZAL

(Image Works)

Questo gioco è veramente pieno di codici: tra i seguenti, che fanno da complemento a quelli delle pagine precedenti, ve ne sono alcuni utili per ottenere dei particolari FX:
NOSE, EYES, HAIR, SIGN, MYTH
Done by Daniele Gibertoni (Reggio Emilia) che ringraziamo anche per quelli dei livelli (peccato, stavolta gli inglesi ti hanno preceduto!).

SPEEDBALL

(Image Works)

Quando fate un torneo ad undici squadre, contro le peggiori per segnare un goal è sufficiente avanzare con la palla in mano ed effettuare un tiro in diagonale piuttosto angolato. Contro le più forti (Perseus, Auriga, Pavo) è meglio tirare in diagonale da metà campo contro le pareti laterali e poi andare a "falciare" il portiere prima che possa parare.
Se riuscirete a raccogliere molti gettoni, a fine partita potrete corrompere l'arbitro...

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

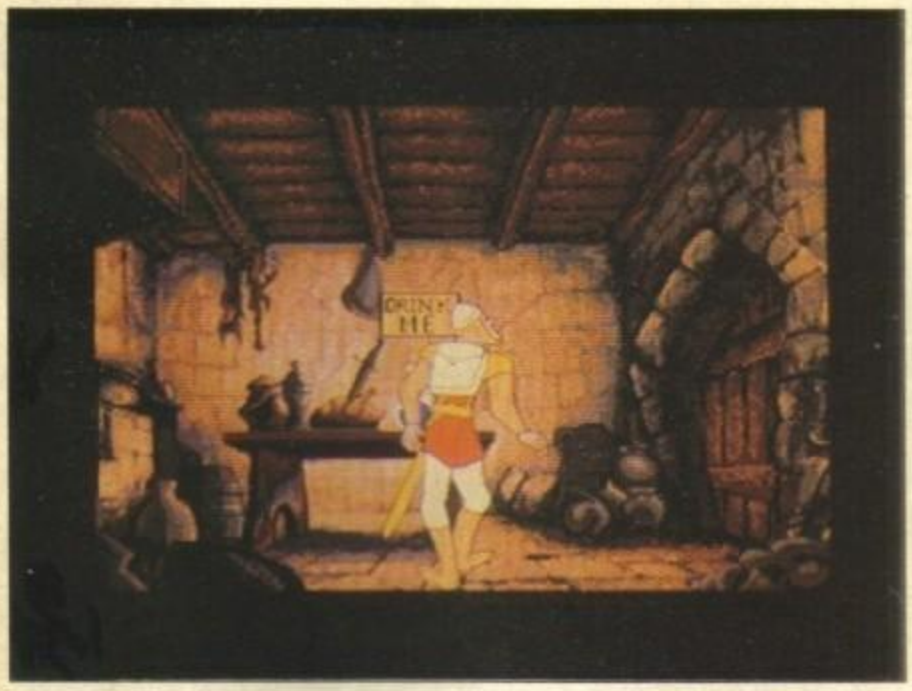
http://www.oldgamesitalia.net/

DRAGON'S LAIR

(Readysoft) - Amiga

DRAGON'S LAIR
(Amiga)

Prima di passare alla soluzione, riportiamo un breve commento critico per tutti coloro (un certo numero) che hanno trovato incompleta la recensione del numero scorso...



La versione per Amiga di Dragon's Lair è davvero stupefacente. La grafica è molto curata, molti fondali sono stati digitalizzati da quelli originali e i personaggi in movimento, pur se disegnati, sono molto curati. Devo dire che i colori degli sprite non sono tantissimi, ma i pochi che hanno bastano e avanzano a rendere perfettamente l'idea. Il movimento è molto fluido, e se registrate il gioco su di una videocassetta vi sembrerà di avere un cartone animato vero e proprio. Non c'è mai attesa durante il gioco, se non nel caricamento fra una scena e l'altra, eccetto però la scena delle rapide che ha un momento di "freeze" quando passa dai gorghi alle rapide e la scena finale quando avete risolto l'avventura e Dirk lancia la spada.
Il sonoro è assolutamente fedele al gioco originale perché sono state digitalizzate e remixate le varie colonne, e l'unica pecca è la presenza di sole 10 scene. Comunque questo Dragon's Lair è una conversione sbalorditiva che ne dice molte a chi pensava che fosse impossibile.

... ed ora godetevi la soluzione:

Eccoci arrivati al momento finale, alla soluzione dell'affannosa ricerca della principessa Daphne all'interno del castello del drago Singe.
Conoscere tutte le mosse del gioco, però, toglie il divertimento di giocarlo, e quindi abbiamo deciso di dirvi soltanto le direzioni corrette, senza però svelarvi il momento giusto per eseguire le mosse. Non è questione di sadismo (qui in redazione lo siamo tutti!) ma è che non vorremmo togliervi tutto il gusto del gioco, e poi, diciamolo, voi siete così bravi che non sbaglierete mai, non è così?
Premetto che nelle scene speculari, dove le mosse a destra e a sinistra sono invertite, io vi darò delle indicazioni precise per quanto riguarda la scena in questione. Certo che dovendo risolvere la sua speculare, avrete bisogno di sostituire alla destra la mossa sinistra e viceversa. Bene, detto questo, prepariamoci all'avventura, e buon divertimento...

■ IL PONTE
Spada, Alto.

■ LA POZIONE BLU
Destra.

■ LE SCALE
Se la rampa gira a destra, la mossa è Sinistra, poi Destra e poi Sinistra.

■ IL SERPENTE VERDE
Se la botola in alto da dove esce il serpente è a sinistra. Spada, Dritto, Destra, Basso, Sinistra, Dritto.

■ LE RAPIDE
Se il primo gorgo è a sinistra. Destra, Sinistra, Destra, Sinistra, Destra, Dritto, Dritto, Sinistra, Dritto, Dritto, Destra, Dritto, Dritto, Sinistra, Dritto, Dritto.

■ IL MOSTRO DELLA BOTTIGLIA
Spada.

■ IL GUERRIERO ELETTRICO
Se la spada bianca del guerriero è a sinistra all'inizio della scena. Destra, Sinistra, Dritto, Sinistra, Destra, Sinistra, Destra.

■ LE SFERE GIGANTI
Basso, Basso, Basso, Basso, Basso, Basso.

■ IL MURO
Dritto.

■ LA STANZA DEL DRAGO (prima parte)
Se la pigna di tesori si trova a destra. Destra, Basso, Sinistra, Basso, Spada.

■ LA STANZA DEL DRAGO (seconda parte)
Se la pigna di monete è a destra. Basso, Sinistra, Basso, Basso, Basso, Spada.

RECENSIONI COMPLETE ED ESAURIENTI
STIMOLANTI ARTICOLI DI ATTUALITA'
TEMPESTIVITA' NELLE NOTIZIE
SENSAZIONALI RIVELAZIONI
TRUCCHI INFAMI PER VINCERE SEMPRE
IMMAGINI MOZZAFIATO
EFFETTI SPECIALI
COLORI ULTRAVIVACI
ANTEPRIME MONDIALI
NIENTE OTTO BIT

...PER OTTENERE TUTTO QUESTO NON E' NECESSARIO
..... (riempire con un sacrificio a piacere)

basta abbonarsi a
THE GAMES MACHINE!

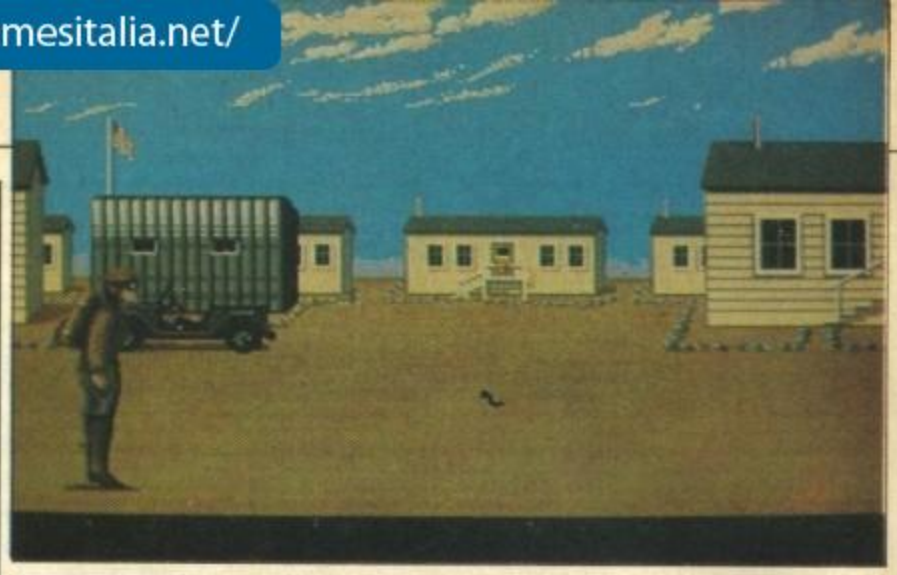
... e non dite che non vi avevamo avvertito.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ROCKET RANGER



(Cinemaware)

Strategia a cura di Sanna Stefano di Asti.

n Uno dei passi più importanti che Rocket Ranger deve compiere nella sua corsa per riuscire a salvare il Mondo è quello di arrivare sulla Luna. Per fare ciò bisogna risolvere uno dei problemi più grossi: il fabbisogno di lunarium. Questo prodotto si trova SEMPRE nelle basi dell'America del Sud. Dopo aver preso il lunarium, bisogna conquistare il Canada e organizzare la resistenza. Miracolosamente i dirigibili tedeschi rimarranno bloccati per circa tre anni, così avrete tutto il tempo per procurarvi le 5 parti del missile con l'aiuto degli agenti segreti. L'importante è avere sempre un agente in Canada.

n Per prendere il carburante negli attacchi notturni bisogna essere abbastanza fortunati perché la base può trovarsi sia in Asia che in Africa.

n Per salvare lo scienziato e sua figlia, all'inizio della partita selezionate TAKE OFF e caricate nel rocket chamber 23 unità di lunarium, vi troverete coinvolti in tre fasi aeree contro il dirigibile. Nelle prime due bisogna solo evitare i colpi, nella terza bisogna colpire il motore.

n Quando sarete di fronte allo scienziato rispondete le seguenti frasi nell'ordine giusto.

1) I'm on a mission from God
2) I'm only just warming up
3) You'll never believe me

RIASSUMENDO:

1) Resistenza in Canada;
2) Lunarium nella base dell'America del Sud;
3) Trovare le cinque parti del missile con l'aiuto degli agenti.

So che RR può sembrare difficile da risolvere nonostante questi aiuti, ma è questione di qualche partita e vi assicuro che vale la pena finirlo.

n Da Bologna, invece, arriva un metodo forse più sbrigativo ma molto più impegnativo per procurarsi 9999 unità di lunarium. Seguite attentamente le seguenti istruzioni:

1) fatevi una copia di sicurezza dei due dischi;
2) caricate un qualsiasi sector editor;
3) sostituite nel file 'RR' i codici...

3 9 7 C 0 0 6 4 B 0 6 A
397C003CA3EA

con...

3 9 7 C 2 7 0 F B 0 6 A
397C00FAA3EA

con questo sistema (poco ortodosso, ma potente) riuscirete sicuramente a farvi valere e terrete alto il nome del Rocket Ranger.

Il Grillo Parlante

Via Stefano Canzio, 13 - 15 r.
Tel. 010 / 415592
16149 GENOVA SAMPIERDARENA

CONCESSIONARIO HARDWARE
NEW TRONIC - ITALIA

MIDI
PER AMIGA
500 - 1000 - 2000
L. 85.000

AMIGA 500	L. 940.000
AMIGA 2000	L. 3.100.000
C64	L. 300.000
Copritastiera A500	L. 15.000
Adattatore telematico C64/128	L. 70.000
DISK DRIVE A500	L. 240.000

AMIGA SPLITTER
PER COLORARE SENZA FILTRI LE IMMAGINI DI DIGIVIEW, VID
L. 200.000

AMIGA GENLOCK
PAL SEMIPROFESSIONALE
L. 399.000

PRO SOUND AMIGA
COMPATIBILE PERFECTSOUND
DIGITALIZZATORE AUDIO STEREO
L. 199.000

VIDEON NOVITÀ
DIGITALIZZATORE VIDEO A COLORI DOTATO DI UN CONVERTITORE PAL-RGB CON UNA BANDA PASSANTE DI 15 Khz PER OTTENERE FANTASTICHE IMMAGINI A COLORI DALLA STUPEFACENTE QUALITÀ E RISOLUZIONE. FUNZIONA IN TUTTI I MODI GRAFICI DELL'AMIGA
L. 420.000

NEW
KIKSTART 1.3 SU ROM X AMIGA
(2MB di memoria EPROM) CON POSSIBILITÀ DI MANTENERE IL VECCHIO SISTEMA
L. 239.000

VD
DIGITALIZZATORE IN TEMPO REALE PER ATARI ST
L. 250.000

PUNTO COMPUTER ITALIA

TUTTI I PREZZI SONO COMPRENSIVI DI IVA

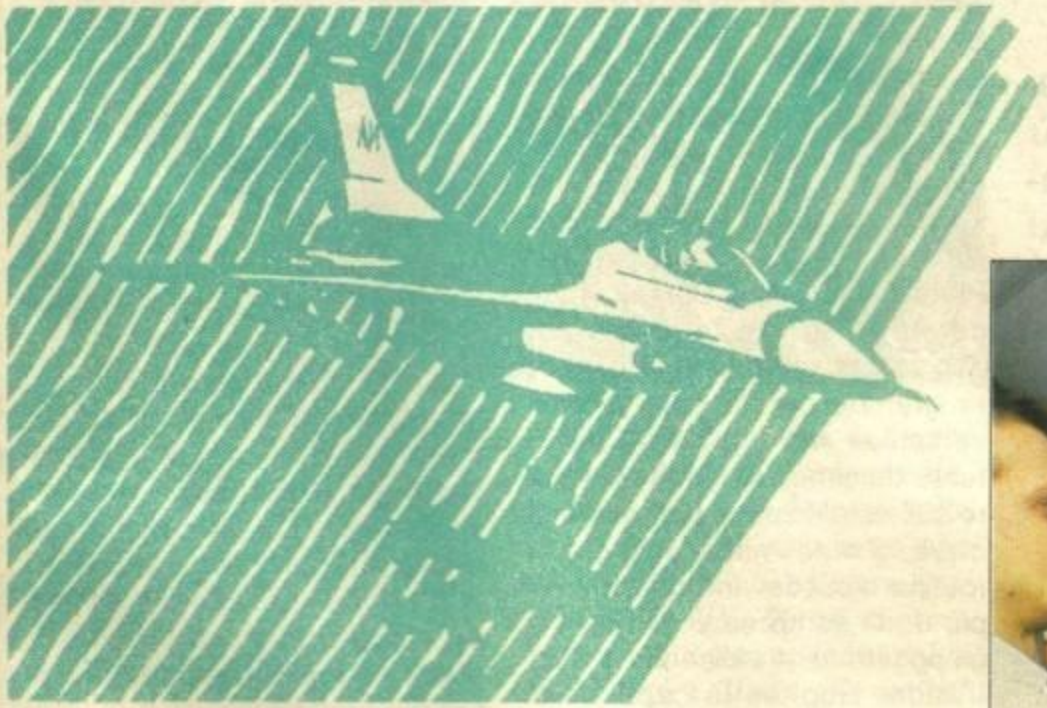
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

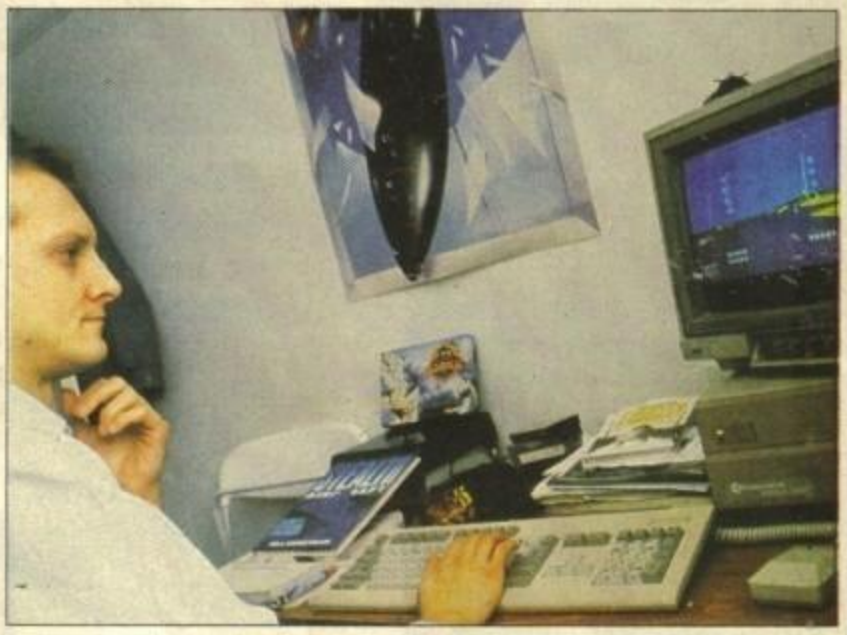
http://www.oldgamesitalia.net/

IL RADAR DEGLI ARGONAUTI PERDUTI

Come fate a simulare un aereo che è ancora top secret? In questa seconda puntata del diario della Argonaut Software, il programmatore Pete Warnes ci spiega come il gruppo X è riuscito a ricreare dei radar realistici.



Il programmatore Pete Warnes mentre crea il puto di vista del pilota



Il natale 1988 si stava avvicinando in fretta ed i problemi di hardware ci angustiavano, ma le tabelle di sviluppo di X ci obbligavano a stringere i tempi. X, avevamo cominciato a capire, sarebbe stato il nostro gioco più complesso! C'erano grandi nuove routine da scrivere e nessuna di esse sembrava facile.

Ero sul punto di passare diversi mesi sulle routine per il radar ed i display HUD del pilota, oltre che sulle strutture di dati per la complessa struttura di gioco. Decidemmo di partire con quello che sarebbe stato più semplice: il radar ed i suoi schermi video.

Come finimmo per scoprire, lo HUD era legato intimamente (troppo intimamente) con il funzionamento dei radar, così finii per lavorare su entrambe le routine allo stesso tempo. Lo scopo era di simulare il radar di un moderno jet da combattimento, ma non sapevamo da che parte cominciare! Dove potevamo trovare le informazioni sul vero aspetto di un radar - e di come funzionava in realtà?

ci rendemmo conto che il miglior posto in cui cominciare le ricerche erano le librerie. Dopotutto, ci dovevano essere centinaia di libri sui jet ed i loro radar...

Eravamo certi di poter andare a fare un salto da Foyles o Dillon's nel centro di Londra per essere sommersi da cataste di testi...

Purtroppo, non era così. Anche se c'erano infinite migliaia di libri sui jet, quasi tutti avevano tanti dati tecnici quanto un manuale Ladybird (senza offesa alla Ladybird, naturalmente), cioè zero.

C'erano un sacco di bellissime fotografie patinate di aerei e duelli e quintali di testi sulle armi e persino la potenza dei loro megamotori a reazione, ma quei libri non contenevano assolutamente un tubo riguardante il funzionamento di quelle armi, o come i computer dei radar calcolano i fattori di rischio dei bersagli potenziali, o come il pilota interagisce con i vari display.

Ci sembrava quasi che ci fosse una cospirazione contro di noi. Possibile che nessun libro parlasse degli HUD o dei sistemi di rilevamento radar? Tutte quelle informazioni erano veramente segrete o si nascondevano semplicemente in oscuri libri come 101 Cose Da Fare Col Vostro HUD F-16 Ed Il Computer Di Attacco Radar? Mi ricordavo di aver letto qualcosa riguardante il fatto che i russi si erano limitati a copiare i loro radar dai modelli americani, leggendone le specifiche su testi specializzati. Ma dove cavolo avevano nascosto quei testi?

Senza dubbio una delle ragioni meno sinistre sta nel fatto che quei libroni tecnici sui radar non hanno certo un grande mercato. Intendo dire, al piccolo Johnny che si vuol comprare un libro con la foto di un MiG29 sovieti-

I NUOVI LETTORI LEGGANO QUI

La storia di X è la storia di un nuovo tipo di simulazione — un gioco di navigazione aerea che guarda verso il futuro degli anni Novanta, quando aeroplani di nuova concezione (invisibili ai radar) saranno considerati la norma. Ma, come insegna la storia di questo mese, il simulatore, per essere realisticamente al passo coi tempi, avrà bisogno di un sistema radar più sofisticato di qualsiasi altro presente al giorno d'oggi.

Jez San e la sua squadra di collaboratori della Argonaut Software, che si era guadagnato un 97% sul numero col loro incrociatore spaziale Starglider II, stanno preparando il gioco (fino a questo momento soprannominato X) per la Electronic Arts, la quale spera di metterlo in commercio verso la fine di quest'anno.

La prima parte del loro diario è apparsa sul numero scorso; ne seguiranno altre scritte da diversi membri del team della Argonaut.

E adesso potete leggere...

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TEMPO DI GIRARE

La **rotazione** è l'arte di muovere un oggetto in 3D su di ogni asse. Ce ne sono tre: l'X, l'Y e lo Z.
Tutte le nostre rotazioni vengono fatte mentre voi le guardate - quando un aereo vuole girare noi aggiustiamo i suoi angoli nello "alienblock", un blocco di dati che rappresentano la posizione di oggetti, siano essi aerei o palazzi (si chiama alienblock puramente per ragioni storiche).
Questo sistema differisce dalle tecniche di 3D di altre ditte. Alcuni metodi 3D, soprattutto nei primi sistemi ad 8 bit, usavano una rotazione incrementale. Ogni volta che un aereo doveva girare giravano ogni coordinata dei suoi punti in una data area, e quando dovevano disegnarlo andavano a leggere queste nuove coordinate.
Era ottimo per pochi oggetti, ma è un suicidio quando avete molti oggetti tutti in movimento col susseguirsi dei quadri!

L'illusione in 3D

La **Proiezione** è l'arte di convertire un oggetto dotato di coordinate tridimensionali in una sagoma in 2D, in modo da disegnarla su di un video.
Per mostrare un 3D su di uno schermo, tutte le visuali di un oggetto devono essere ruotate, proiettate ed infine convertite in poligoni. La matematica e la logica per compiere queste operazioni non è poi molto complicata: consiste solo di alcuna moltiplicazioni e divisioni per ogni punto visibile dell'oggetto in questione, e si trova anche nei libri di testo.
Quel che è difficile è di compierle velocemente, ed ottimizzarle in modo da prendere il minor tempo possibile! Abbiamo passato un sacco di tempo a rifinire il nostro 3D e le routine grafiche (molti molti anni), ed ora abbiamo delle routine molto ben ottimizzate. Queste componenti del programma, che non devono venire riscritte completamente per ogni gioco nuovo, ci permettono di perdere un sacco di tempo a pensare ad una profonda e stupenda simulazione, proprio come X.

co, non frega assolutamente un accidente di come funziona il suo radar, quando vuole solo avere qualcosa da ritagliare ed appendere al suo lettino di fianco alla foto di Tom Cruise che fa un salutino dalla cabina rovesciata di un F-14...

Alla fine ci comprammo un sacco di libri assolutamente inutili nella vana speranza di trovare nascoste in uno di essi abbastanza informazioni da poter scrivere le nostre routine per X. Dopo un sacco di ricerche, riuscimmo alla fine a trovare qualcosina di interessante, soprattutto in un paio di libri della serie di Aviation Fact File.

Ci rendemmo conto che era possibile emulare il funzionamento di un radar senza dover conoscere con esattezza la meccanica del vero software McCoy. In ogni caso, se avessimo tentato di dare un'occhiata più da vicino, ci saremmo trovati ospiti del dipartimento della difesa americano...

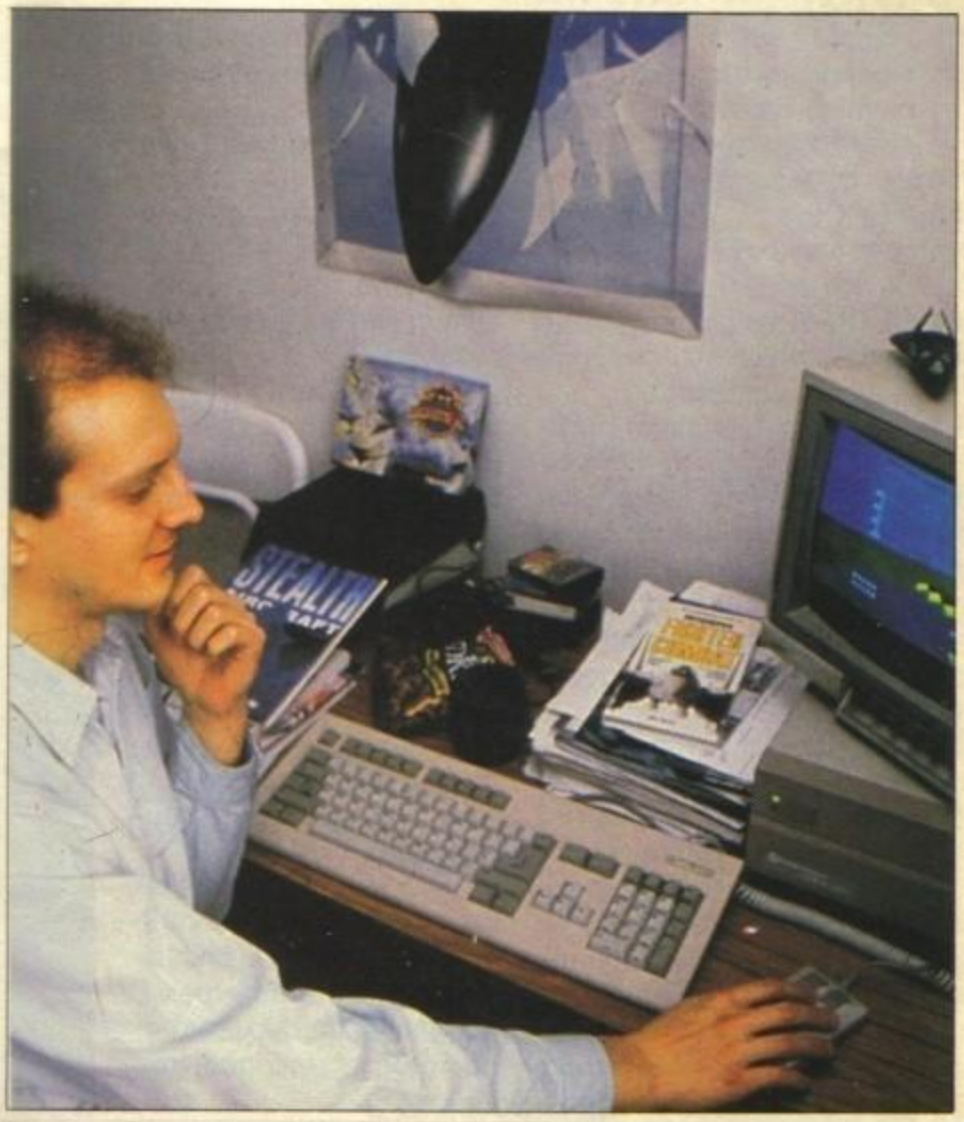
"se avessimo tentato di dare un'occhiata più da vicino, ci saremmo trovati ospiti del Dipartimento della Difesa americano..."

Finalmente una scelta

Senza dubbio i dati migliori in nostro possesso riguardavano il radar della Hughes AN/APG-65 ad Impulsi Doppler Coerenti, come quello montato su ogni Hornet F/A-18 della Hornet, che è l'aereo che ha sostituito sia l'F-4 Phantom che l'A-7 Corsair. Tutto ciò era piuttosto fortunato per due ragioni: Non solo l'Hornet è un gran bel caccia, con un radar versatile, ma era anche divertente da simulare!Mentre il lavoro sulla codifica del radar cominciava, ci rendemmo conto che le routine richiedevano qualcosa di più di un semplice scanning degli oggetti nelle vicinanze del jet. Il radar Hughes la capacità di andarsi a cercare i nemici, e persino farsi tutti i suoi bei calcoli sul fattore di minaccia di ciascuno di essi per identificare i più pericolosi. Può tenere in memoria dei file sui dieci bersagli più cattivi mentre mostra al pilota i principali otto - naturalmente solo per scopo educativo, non che ci tenga particolarmente a vederli abbattere o altro...

Ha un sacco di modi strani di disegnare i bersagli su sfondi particolari o sulla superficie del mare. può persino fare una mappa del terreno, guidare il pilota fra gli ostacoli in condizioni di scarsa visibilità, identificare il numero di nemici anche in gruppi stretti a grande distanza e (pensano proprio a tutto) guidare il pilota in un duello aereo a breve distanza dando continue informazioni direzionali e suggerimenti sul momento in cui attivare le armi. In tutto ci sono 14 diversi modi, che dovevamo emulare in uno stesso programma.

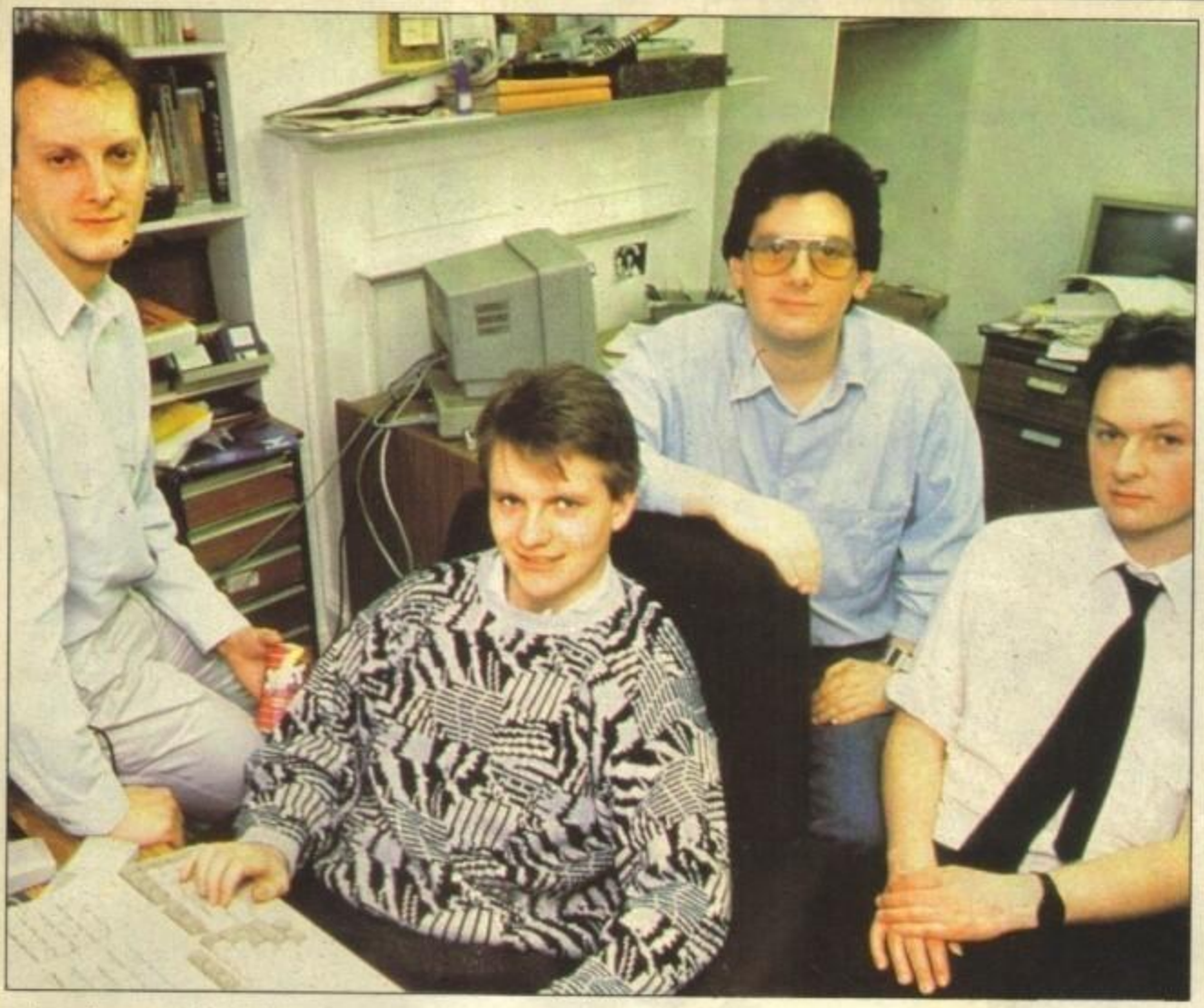
cominciammo con lo scrivere la struttura principale di queste routine di emulazione, ma stavamo già pianificando come inserire altre funzioni importanti associate al radar, come lo HUD. Sarebbe stato più semplice integrare le due routine se queste fossero state scritte contemporaneamente.



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



▲ *Il team della Argonaut Software al completo*

Il codice per identificare gli oggetti vicini non fu nemmeno troppo difficile da scrivere: il lavoro veramente duro venne con i fattori di minaccia. Tutto questo sembrava molto più semplice sulla carta, dove si parlava di cose come "ordinare i bersagli secondo il loro ordine di avvicinamento presunto all'aereo". Questo è semplice sino a che si tratta di usare solo le parole, dal momento che il cervello umano è in grado di capire cose come "allacciati le scarpe" o "scalda quella pizza", ma metterlo in codice non è certo un lavoro semplice!

Perché un microcomputer riesca a fare queste cose, la enorme massa di calcoli richiesta rappresenta una tremenda minaccia per i tempi di elaborazione. Il codice doveva essere efficiente al massimo per far eseguire velocemente il calcolo, o il tempo perso nella matematica avrebbe rallentato la grafica.

Dopo tutto, c'era un sacco di altra gente dello X Team che stava lavorando duramente per rendere la grafica più veloce che mai; chi ero io per scombussolare tutto il loro lavoro lasciando che la mia routine di radar rallentasse tutto?

Tirar fuori i nemici

Uno dei pezzi di codice più importanti cui fui assegnato fu la routine di sorting, che si sarebbe occupata di preparare una lista delle minacce diverse volte al secondo. Dal momento che avevamo deciso di emulare il radar Hughes APG-65 nel migliore dei modi, questa routine doveva identificare i "dieci più cattivi" seguendo lo stesso metodo dell'originale.

Dopo aver discusso il problema, scegliemmo una routine di sort che si occupasse dei dieci problemi maggiori inserendone di nuovi solo se ne formavano - ad esempio, mentre il pilota vola incontra un certo numero di avversari. dal momento che il numero dei nemici non sarà mai sopra (ad esempio) il 50, il tutto sarebbe funzionato piuttosto bene.

Partimmo a scrivere la routine di sort con l'idea di renderla il più rapida possibile. Il codice, tremendamente complicato, fu completato in tre o quattro giorni di lavoro, ma ci vollero altri due giorni per debuggarlo; ne eravamo piuttosto soddisfatti, perché debuggare queste intricate routine di solito porta via intere settimane.

La routine di sorting fu piazzata in una piccola nicchia della routine del radar che le era stata riservata, così ci potemmo finalmente dedicare completamente allo HUD. Ma questa è un'altra storia...

Nel frattempo, mentre veniva fatto tutto questo, ero occupato a rendere ancora più veloci le routine grafiche, e ad implementare un'accuratezza matematica a 32 bit. Questo permette agli oggetti più lontani di rimanere visibili, mostrando dei dettagli che molti pochi altri giochi hanno mostrato, come città, lunghe strade, piste di decollo, aeroporti, ecc.

Il codice fu disegnato per permettere una scalatura arbitraria degli oggetti sino a mille miglia di diametro. dal momento che sullo schermo non potete vedere più di qualche miglio di orizzonte, questo ci avrebbe data molta più flessibilità nello scenario, oltre che bloccare sul nascere il problema della comparsa di grandi oggetti prima di quel che accade nel mondo reale.

Vedete, in un mondo a 16 bit potete completare un'orbita piuttosto velocemente. Immaginando che le nostre unità minime siano i metri, il massimo diametro di un pianeta potrebbe essere di 64 Kilometri - poco più delle dimensioni di un asteroide. Questo spiega perché potete orbitare un paesaggio di Starglider in pochi secondi, volando a 400 metri per immagine video (o in termini reali a 20 Km al secondo!).

In Starglider 2 avevamo migliorato le nostre routine, utilizzando coordinate a 32 bit per aumentare le dimensioni del nostro mondo tridimensionale, ma mantenemmo i calcoli del 3D ad una precisione di 16 bit perché avevamo pensato che avrebbero rallentato troppo la grafica se fatti a 32 bit. Per questo potevate volare su di un pianeta più grande, ma vedere solo 64 Km di orizzonte di fronte a voi.

Questo ci andava più che bene all'epoca. Ma con X, avevamo bisogno della flessibilità di osservare molto lontano in ogni direzione. Le montagne dovevano essere visibili da centinaia di Km di distanza, e le città e le strade non dovevano apparire enormi all'improvviso - dovevano entrare in dissolvenza.

Così fu migliorata la matematica a 32 bit per permettere rotazioni e proiezioni, ed alla fine avevamo le tecnologie adatte a grandi oggetti ed oggetti distanti.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

WEC LE MANS 24

Nessun'altra gara mette alla prova i nervi e la resistenza fisica di un pilota con la 24 ore di Le Mans. WEC LE MANS non è solo un gioco - è l'ultima esperienza in fatto di guida.

Imagine ...the name of the game

PRESTO DISPONIBILE PER VARI FORMATI.

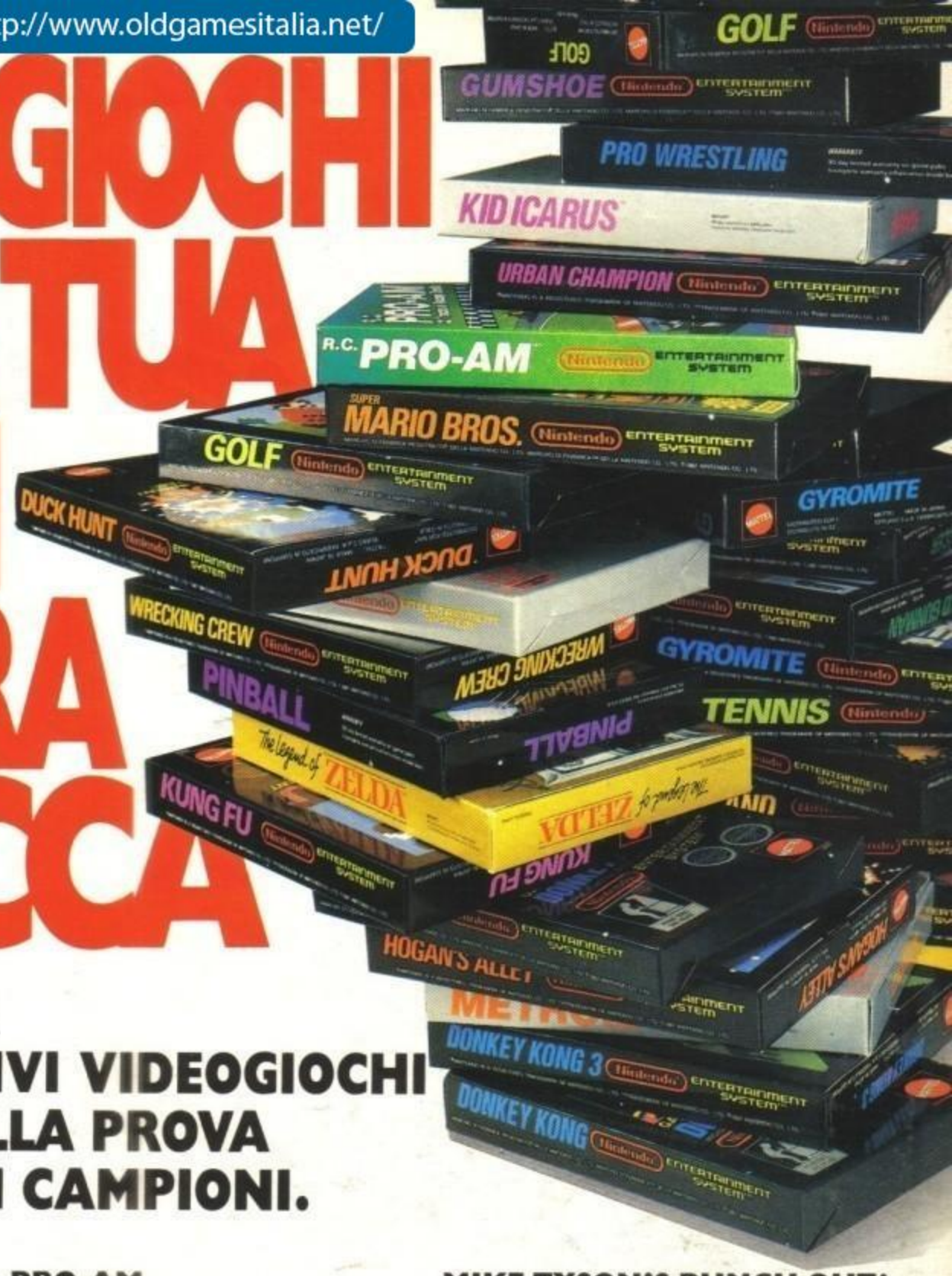
(istruzioni in italiano)

...ER Distribuzione - Via Mazzini, 15 - 21020 Casciag...

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

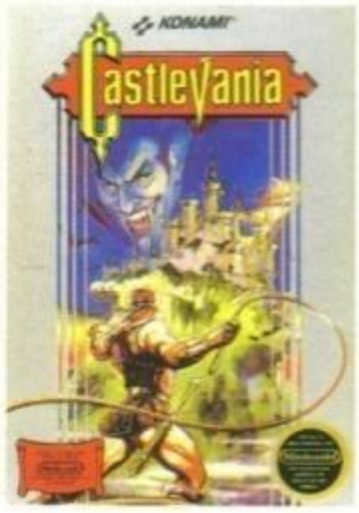
LA SALA GIOCHI DI CASA TUA OGGI È ANCORA PIÙ RICCA



NINTENDO PRESENTA TRE DEI SUOI ESCLUSIVI VIDEOGIOCHI CHE METTERANNO ALLA PROVA ANCHE I PIU' GRANDI CAMPIONI.

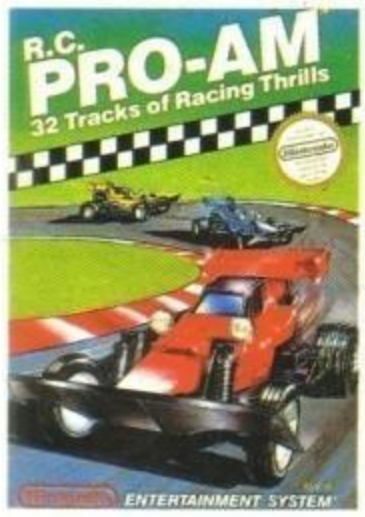
CASTLEVANIA

100 anni ha aspettato il Signore del Male. E proprio stanotte ha deciso di risvegliarsi dal suo lungo sonno. Curioso che anche tu, proprio stanotte, sia al Castello! Riuscirai a fermare il principe prima che inizi a mietere vittime? Per farlo dovrai uscire vivo da tre blocchi di percorso, ognuno dei quali è diviso in tre piani. E ad ogni diverso piano sono pronti ad aspettarti fantasmi, mostri e pipistrelli, ben 21 nemici sempre più minacciosi ed agguerriti per avventure sempre nuove e terrificanti.
Difenditi come puoi e buona fortuna!



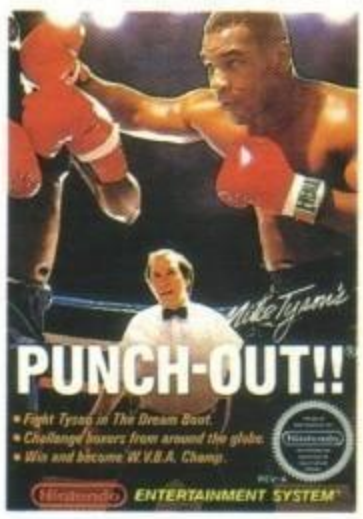
R.C. PRO-AM

I motori ruggiscono, la folla rumoreggia. Si prepara una sfida mozzafiato.
Automobili telecomandate tipo Hot Dog si affrontano su 32 percorsi da brivido, su cui devi evitare acqua e macchie d'olio e cercare di conquistare gli oggetti e i bonus che permettono di aumentare la potenza della tua auto. Se riesci a raccogliere le lettere N.I.N.T.E.N.D.O. la tua auto si trasformerà! Attento però: guidarla non è così facile come sembra!



MIKE TYSON'S PUNCH OUT!

C'è grande eccitazione nel pubblico: Mike Tyson sale sul ring.
Un capitolo di storia della boxe sta iniziando. Non si erano mai visti colpi tanto potenti e veloci: gancio destro, gancio sinistro, uppercut. L'avversario è K.O., la folla è in delirio. Sotto a chi tocca, il vecchio Mike è pronto ad affrontare un altro campione, con una nuova tecnica e nuovi colpi. Il suo segreto? Sfiancare l'avversario e poi colpire.
Ma attenzione a non sprecare energie in colpi a vuoto: anche Mike si può sfiancare!



MATTEL

Nintendo

OLTRE IL VIDEOGIOCO.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DISTRUZIONE A TUTTO GAS

ROAD BLASTERS™

AZIONE A 16 BIT!

"VROOM! BOOM! & DOOM!" C. & V.G.

Immagini tratte dalla versione Atari ST

Un rombante mondo di distruzione ... la corsa definitiva contro la morte, con Roadblasters trovi tutta l'allucinante azione e i brividi ad alta velocità di uno spettacolare arcade.

DISPONIBILE ORA PER
ATARI ST

DISPONIBILE ORA PER
AMIGA

U.S. GOLD

© 1986 Atari Games Corp.
Licenziataria US Gold Ltd.
Tutti i diritti riservati.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/